MUNDO ATARI

Nº 7

PUBLICACION PARA USUARIOS DE MICROCOMPUTADORES ATARI

DICIEMBRE 1987 CHILE $300 ARGENTINA A 4



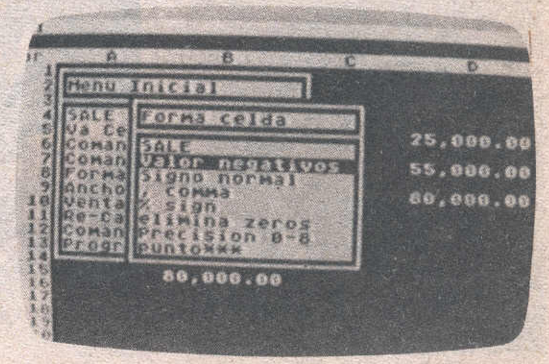


Regale ATARI
Esta NAVIDAD

MUNDO ATARI®

PUBLICACION PARA USUARIOS DE MICROCOMPUTADORES ATARI



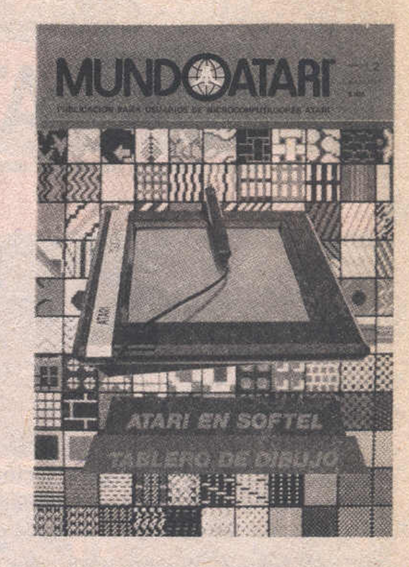








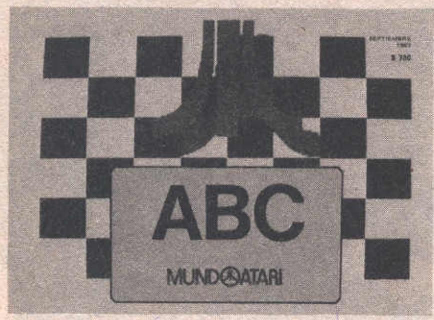












AMIGOS LECTORES:

Para completar su colección de MUNDOATARI utilice la Orden de Pedido adjunta a la revista, de acuerdo al modelo siguiente:

SOLICITUD DE ORDEN DE PEDIDO

(Por favor, lea cuidadosamente la información al reverso antes de llenar este formulario)

GONZALEZ (apellido paterno)	DURAN (apellido materno)	LUIS (nombres)
CUMMING 831 DPTO. B (domicilio)		
— (comuna)	VALPARAISO (ciudad)	38444 (teléfono)
21-02-000-6 (Nº socio Club ATARI de Chile)		

Solicito me envien al domicilio indicado la siguiente orden de productos.

Escribir con letra de imprenta

cantidad	modelo producto	descripcion del producto	precio unitario	SUBTOTAL
1	# 0	REVISTA MUNDOATARI		500
1	# 2	✓ ✓		500
1	# 3	✓ ✓		500
1	ABC	LIBRO MUNDOATARI		700

¡ORDENE HOY!

TOTAL $	2.200
10% descuento socio Club $	220
VALOR TOTAL PEDIDO $	1.980

ENVIE A: **MUNDOATARI, Casilla 458-11, Ñuñoa, Santiago**

FORMA DE PAGO *(Documentos deben ser girados nominativos a nombre de Luisa Segura G.)*

- ☐ Cheque No. ______ Banco ______
- ☐ Vale Vista ______
- ☐ Giro Postal ______
- ☐ MASTER CARD
- ☐ MAGNA
- ☐ VISA
- ☐ DINERS

No. ______
Fecha caducidad tarjeta ______

______ firma titular tarjeta de crédito

Editorial

DICIEMBRE es un mes de alegría, regalos y amistad. MUNDOATARI participa con ustedes, amigos lectores, y les desea felicidad para todos y cada uno de ustedes.

Este número tiene una característica especial, como consecuencia de la incorporación masiva en todos los países latinoamericanos de nuevos amigos usuarios a nuestra gran familia ATARI.

El computador ATARI ha generalizado su venta en estos momentos tan especiales, en que los niños de la casa son el centro de las actividades y contagian con su felicidad y espontánea manifestación.

Nuestra preocupación es en este momento incorporar la mayor parte de los nuevos usuarios de computadores ATARI como lectores y/o suscriptores de MUNDOATARI. Para tal propósito el formato de este número tiene una direccionalidad hacia este nuevo grupo. Esto significa un sacrificio de parte de nuestros lectores al no poder entregar en este número algunas de las columnas características de continuidad, que reaparecerán en el número de enero de 1988.

Comunicamos además que el número de enero de 1988 aparecerá en kioskos el 21 de diciembre, para apoyar la estrategia de comercialización y difusión de vuestra revista MUNDOATARI.

Dicho número contará con una gran cantidad de novedades para el grupo de usuarios más avanzados.

Con deseos de éxito para el nuevo año, se despide de ustedes,

SU EDITOR
Iván Gjurovic Muñoz



DICIEMBRE 1987 $ 300

Revista con información exclusiva para microcomputadores ATARI

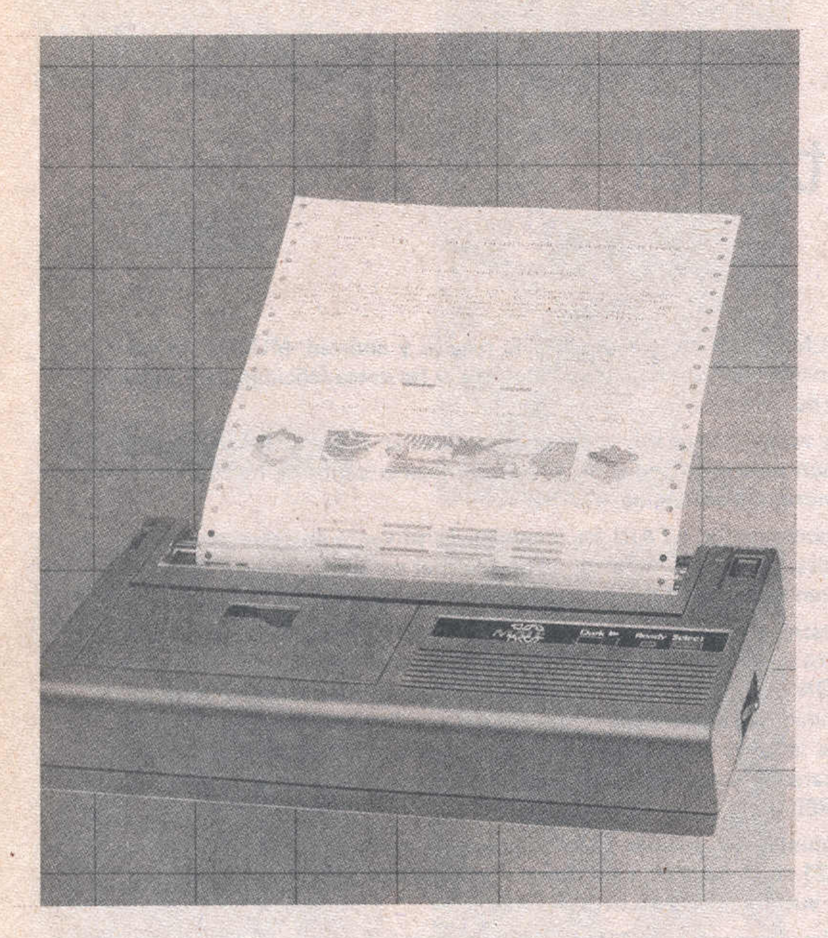
Resol. Exenta No. 360/6-5-1987

Editor: Iván Gjurovic M.
Director: Adolfo Torrejón S.
Representante legal: Lucía Segura G.
Producción: SES Sistema
Casilla: 458-11, Ñuñoa, Santiago
Teléfonos: 2515949

Impresa por Editorial Antártica, quien sólo actúa como impresora.

Esta revista no mantiene relación de dependencia de ningún tipo con respecto a los fabricantes de microcomputadores ATARI ni sus representantes.

El contenido de la publicidad es responsabilidad de los avisadores.



Impresora OKIMATE 10

Con los avances actuales de la tecnología se ha logrado desarrollar una impresora que imprima a todo color. Este es es caso de la nueva impresora japonesa OKIMATE 10, que conectada a su computador ATARI 800 XL ó 130 XE le permite imprimir en colores toda la información que usted pueda crear en su computador ATARI. Desde los gráficos de existencia, la identificación de figuras geométricas para el colegio o los dibujos creados por sus hijos en la pantalla del computador y ia todo color!

La impresora OKIMATE 10 dispone de características sobresalientes en materia de impresión y calidad, entre las que destacan las siguientes:

- Método de impresión por sistema de transferencia térmica
- Formato de impresión unidireccional
- Tamaño del carácter impreso de 9 x 9 puntos.
- Tipos de caracteres: normal, condensado y elongado.
- Caracteres especiales: español, gráficos para ATARI e inverso.
- Velocidad de impresión: 60 cps en texto y 18 cps en gráficos.
- Densidad para gráficos: 480 x 7 puntos.
- Espaciamiento entre líneas de 14/144" o variable de n/144"
- Tipos de papel: hojas sueltas, formulario continuo, transparencias y papel térmico.
- Ancho del papel: variable entre 5" y 10".
- Cabezal de impresión de 9 agujas.
- Tipos de cinta: cartridge con cinta negra o cinta colores.
- Duración de la cinta: 120.000 caracteres de impresión.
- Colores de impresión: 7 colores en texto y 26 ó más colores en gráficos.

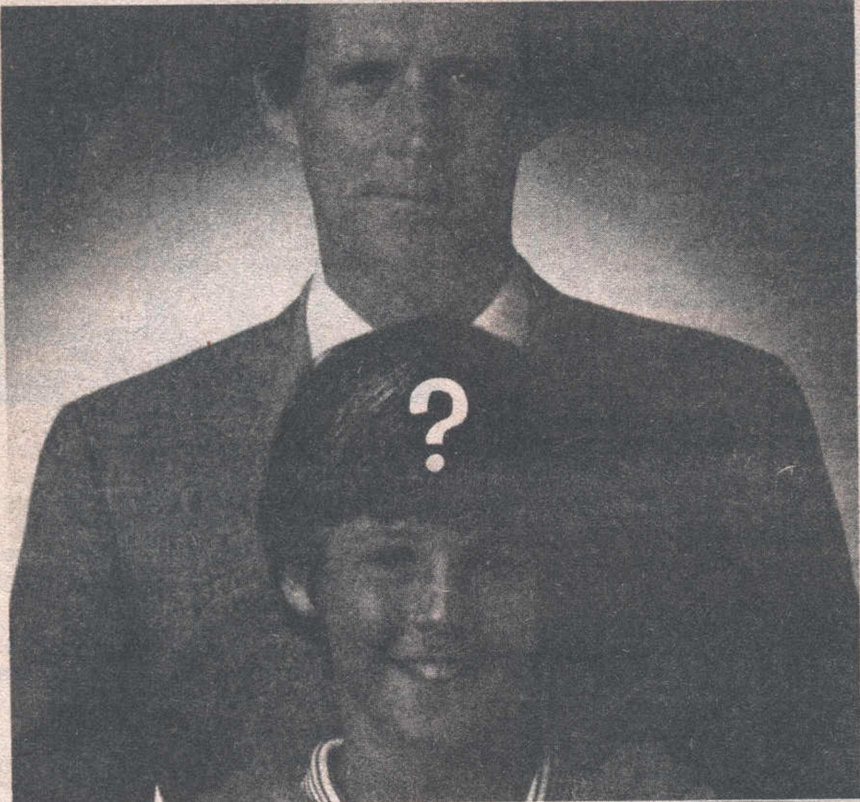
Por la compra de su impresora vienen incluidos los siguientes elementos adicionales: cable de conexión directa al computador, una unidad de cinta negra y otra a color, software en diskette para impresión de pantallas a todo color, manual de operación de la impresora y un set de papel.

Una interesante aplicación para esta impresora a color es lograr impresiones a todo color sobre transparencias, que luego son llevadas a la proyectora con excelentes resultados. Especial para todas aquellas personas que deben realizar presentaciones con material impreso en este medio.

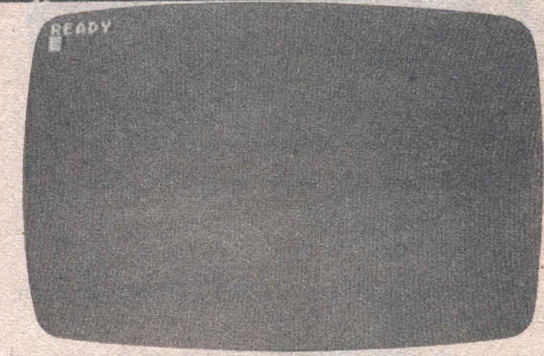
Con la impresora OKIMATE 10 es posible obtener trabajos impresos a todo color o en blanco y negro, de la más alta calidad y presentación.

Conózcala, acérquese a su Centro ATARI más cercano o distribuidor autorizado de COELSA COMPUTACION y vea una OKIMATE 10 en acción. ●

MANEJANDO TU ATARI



Iniciando



Esta columna responde a inquietudes de lectores que se comunican constantemente con MUNDOATARI.

Usted es uno de los miles de felices latinoamericanos que disponen de un computador ATARI en sus hogares, para la alegría de sus pequeños que lo aceptan como una máquina de juegos.

Ahora le sugerimos una serie de estrategias para incorporar otras actividades para su núcleo familiar.

1. Exploración del lenguaje BASIC.

Independiente de su configuración, al encender su computador y el televisor aparece en pantalla el siguiente mensaje:

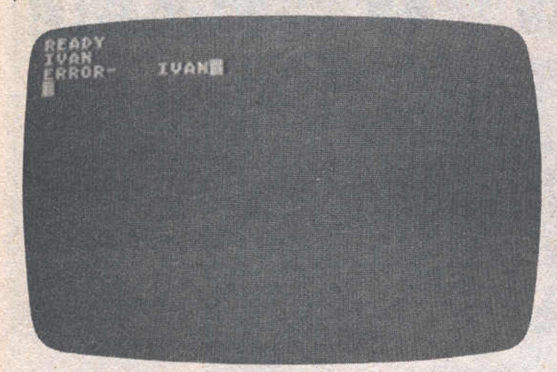
Esto indica que en la memoria de su ATARI se encuentra pr presente un lenguaje de programación: el ATARI BASIC, mediante el cual puede usted interactuar con la máquina.

Para ello dispone de un teclado similar al de una máquina de escribir con algunas teclas especiales. Por ahora mencionaremos la más importante inicial que es la tecla RETURN.

Iniciemos la conversación con el ATARI BASIC. Digite para ello su nombre.

El ATARI BASIC necesita de una instrucción para analizar su mensaje. Esta instrucción es la tecla RETURN.

Digite la tecla RETURN y observará en pantalla:



Interpretemos lo sucedido.

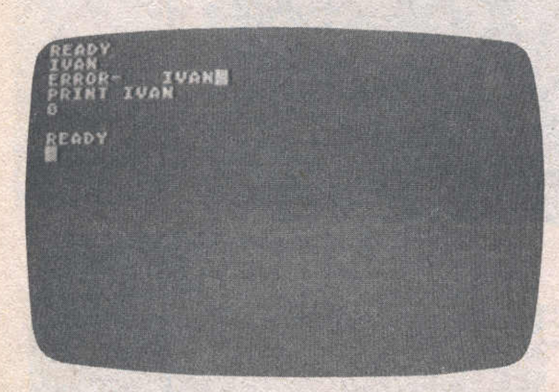
El ATARI BASIC no se encuentra programado para recibir nombres sin una instrucción previa que indique la acción a ejecutar.

Digite ahora:

PRINT IVAN

Presione la tecla RETURN.

En pantalla observará lo siguiente:

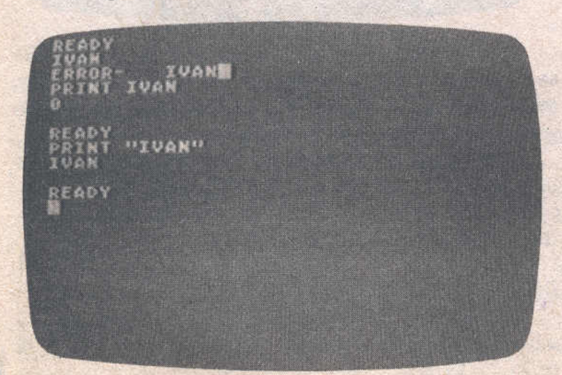


¿Cómo eliminar este nuevo ERROR?

Digite ahora:

PRINT "IVAN"

Presione la tecla RETURN. Observará en pantalla lo siguiente:



FELICITACIONES... ha sido su primera interacción con su lenguaje ATARI BASIC. Su ATARI ha cumplido con la orden de editar este mensaje con el nombre.



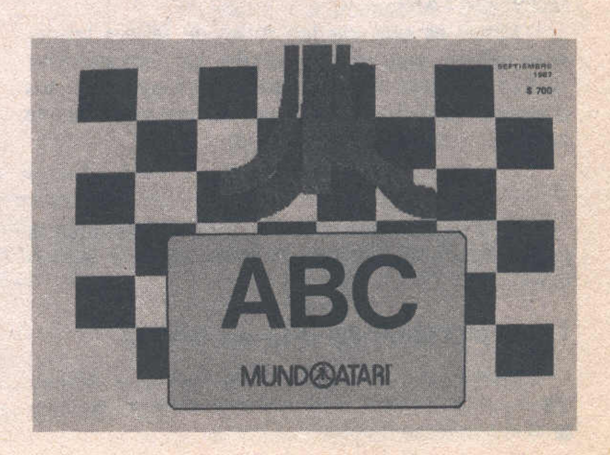
ALTO... ALTO...

Ahora debe examinarse interiormente para determinar si sus momentos desde el inicio de la lectura y experimentación con el computador han significado momentos de placer y reconocimiento de aprendizaje activo.

Si desea continuar, la revista MUNDOATARI dispone de una serie de columnas para proseguir con su educación personalizada:

- *NOVATOS:* Columna para principiantes, en relación a temas iniciales de la programación BASUC.
- *GUIA BASIC:* columna con programas para digitar y adquirir información.
- *CLASES:* Columna con programas para tipiar.
- *PEQUES:* Columna con programas para tipiar.

Además existe una puhlicación especial para iniciarse en la interacción con el lenguaje ATARI BASIC: **El ABC del ATARI BASIC,** publicación de obsequio con la suscripción de MUNDOATARI



2. Programas educacionales

El microcomputador ATARI es una fabulosa herramienta de enseñanza y para ello un grupo importante de personas de diferentes países que iniciaron su aventura antes que usted, aprendieron lenguajes de programación para instruir la máquina en objetivos específicos, en este caso los programas educacionales.

Existe una gran variedad de estos programas para usar en el periférico de su configuración (casetera o diskettera).

¿Dónde encontrar una lista con precios y descripción de estos programas disponibles?.

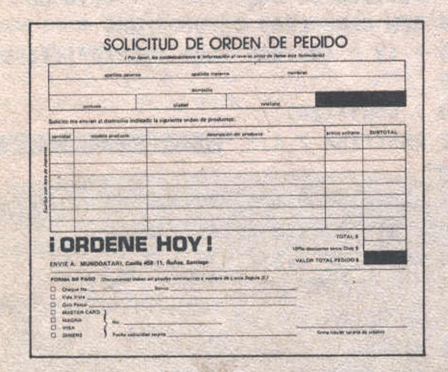
MUNDOATARI, con su catálogo educacional incluido en los números de agosto, septiembre y octubre entrega esta valiosísima información.



¿Dónde y cómo comprarlos?

El Catálogo dispone de una Orden de Pedido para adquirirlo con las siguientes condiciones especiales:

- Descuento del 10% para los suscriptores
- Pago con tarjetas de crédito.



SOLICITUD DE ORDEN DE PEDIDO

				SUBTOTAL

¡ORDENE HOY!

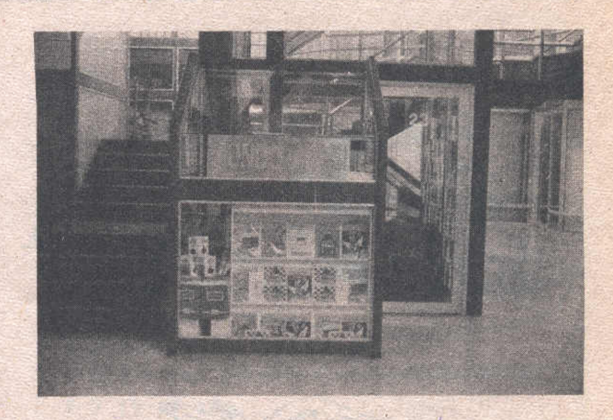
TOTAL $

VALOR TOTAL PEDIDO $

FORMA DE PAGO

- MASTER CARD
- VISA

En el local de MUNDOATARI en Santiago, Avenida 11 de septiembre 2305, local 23 puede adquirirlos personalmente, donde además encuentra todos los programas del mercado mundial de ATARI.

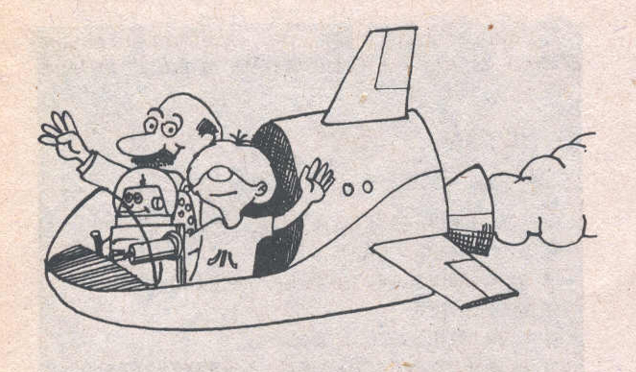


3. Profesional y aplicaciones

Existen una serie de programas utilitarios tipo que le permitirán utilizar el ATARI para tareas específicas, que planificadas podrán justificar y valorizar su inversión inicial:

- ***Planillas electrónicas:*** Con su gran capacidad de cálculo son útiles para procesos matemáticos.
- ***Base de Datos:*** Permiten manipular información variada, en forma similar a los kárdex de su oficina.
- ***Procesador de textos:*** Permiten transformar a su ATARI en una secretaria sofisticada y con gran capacidad de memoria. ●







Avanzando

Continúan las colaboraciones de nuestros lectores en esta columna, para poner en evidencia su constante avance en la programación.

COMPRA FAMILIAR

La primera contribución es de Manuel Gómez, de La Serena, con una aplicación práctica para el hogar, que permitirá planificar las compras mensuales.

El nombre del producto debe tener un máximo de 10 caracteres y acepta hasta 290 productos.

La pantalla mostrada en la fotografía permite apreciar el formato de ingreso:

INGRESO DE INFORMACION

INGRESE NOMBRE PRODUT.1 ?

PRESIONE ASTERISCO(*)PARA FINALIZAR

DESAFIO

Este programa de Manuel constituirá un desafío para almacenar la información del mes anterior y compararlo con el gasto actual.

Participe y gane con MUNDOATARI y Avanzando en ATARI BASIC.

```
0 REM ** LISTA Y PRECIO DE PRODUCTOS*
1 REM ** 05/07/87/ MANUEL E. GOMEZ B*
2 REM ATARI CLUB DE CHILE(21-09-0001-3
)
3 REM ********************************
4 POKE 752,2:POKE 710,0
5 ? "↰":GOSUB 500
20 SW=1:COT=1:F=0:K=0:C=0:CN=0:PR=0:PT
=0:COT=0
21 REM PROCESOS
22 GOSUB 300
25 K=1:L=0
30 IF SW=1 THEN GOSUB 200
32 NP$=PD$(K*10-9,L+LN(K))
35 POSITION 0,COT+6:? K;" ";NP$
40 POSITION 13,COT+6:? CA(K)
43 POSITION 22,COT+6:? PR(K)
45 PT=PR(K)*CA(K)
46 POSITION 33,COT+6:? PT
48 IF CN=12 THEN SW=1
49 PTOT=PTOT+PT:CNT=CNT+CA(K)
50 CN=CN+1:K=K+1:L=L+10:COT=COT+1:IF K
<F THEN 30
54 POSITION 0,COT+6:? "──────────────
──────────────────────"
55 POSITION 1,COT+8:? " TOTALES :":PO
SITION 13,COT+8:? CNT:POSITION 18,COT+
8:? "TOTAL PAGADO:$"
56 POSITION 33,COT+8:? PTOT
80 POSITION 2,20:? "DESEA LISTAR NUEVA
MENTE?(S/N):";
85 INPUT R$
86 IF R$="S" THEN SW=1:CNT=0:PTOT=0:GO
TO 25
87 IF R$="N" THEN ? "↰":? :? " FIN..."
:END
88 POSITION 32,20:? "     ":GOTO 80
200 REM CABECERAS DE COLUMNAS
205 ? :? " <RETURN>PARA SEGUIR";:INPUT
 R$
210 ? CHR$(125)
212 POSITION 7,1:? " LISTA DE PRODUCTO
S. "
215 POSITION 0,4:? "PRODUCTO   CANT.
 PREC U.  PRECIO TOTAL"
220 POSITION 0,5:? "──────────────
──────────────────────"
225 SW=0:CN=1:COT=0
227 RETURN
300 REM ENTRADA DE DATOS
305 ? CHR$(125)
309 F=1
310 POSITION 7,1:? " INGRESO DE INFORM
ACION "
```

```
311 POSITION 2,20:? "PRESIONE ASTERISCO(*)PARA FINALIZAR "
325 POSITION 1,5:? "INGRESE NOMBRE PRODUT.";F;:POSITION 26,5:INPUT NP$:IF LEN(NP$)=0 THEN 325
328 IF NP$="*" THEN 350
330 PD$(F*10-9,F*10)=NP$:LN(F)=LEN(NP$)
335 POSITION 1,6:? "INGRESE CANTIDAD: ";
336 TRAP 335:INPUT C:IF C<=0 THEN 335
337 CA(F)=C
340 POSITION 1,7:? "INGRESE PRECIO UNITARIO:";:TRAP 340:INPUT P:IF P<=0 THEN 340
342 PR(F)=P
344 FOR I=1 TO LEN(NP$):NP$(I)=" ":NEXT I
345 F=F+1:? CHR$(125):GOTO 310
350 RETURN
500 REM DIMENSIONA Y LIMPIA ARREGLOS
502 POSITION 3,6:? "UN MOMENTO..."
505 DIM PD$(3500),PR(120),TOT(120),LN(120),NP$(10),CA(120),R$(2)
510 FOR I=1 TO 120:PD$(I)=" ":PR(I)=0:LN(I)=0:CA(I)=0:NEXT I
520 RETURN
```

ADIVINA FECHA

Esta es una contribución de Manuel Báez, de Maipú, Santiago, que permite determinar el día de nacimiento del usuario.

Manuel recibe de estímulo el programa *30 rutinas para USR,* para que continúe avanzando en su programación.

La foto ilustra el formato de ingreso. Aprecie la formación de la letra "Ñ".

YO ADIVINARE QUE DIA DE LA SEMANA NACISTE SOLO DIME EL AÑO, EL MES EL DIA DEL MES Y EL SIGLO

QUE AÑO NACISTE ?

Este programa tiene una pregunta para ganar: *¿Cómo se logra en este programa editar la letra "Ñ"?.*

Envíe su solución a casilla 458-11, Santiago.

```
0 REM ADIVINA FECHA
1 REM MANUEL BAEZ
2 REM MATEO DE TORO Y ZAMBRANO #3005
3 REM MAIPU
4 REM CHILE
5 REM ******************************
6 ? :? :? :?
9 POKE 756,204
10 POKE 756,204
11 GRAPHICS 0
12 GRAPHICS 0:POKE 710,0
15 DIM A$(10)
16 ? :? :? :?
19 POKE 756,204
20 ? "YO ADIVINARE QUE DIA DE LA SEMANA NA- CISTE SOLO DIME EL A|O, EL MES EL DIA DEL MES Y EL SIGLO"
30 ? :? "QUE A|O NACISTE ";:INPUT A
31 ? "QUE MES NACISTE ";:INPUT A$
40 ? "QUE DIA DEL MES ";:INPUT D
50 IF A$="ENERO" THEN NCM=0
51 IF A$="FEBRERO" THEN NCM=4:IF A=1988 THEN NCM=3
52 IF A$="MARZO" THEN NCM=4
53 IF A$="ABRIL" THEN NCM=0
54 IF A$="MAYO" THEN NCM=2
55 IF A$="JUNIO" THEN NCM=5
56 IF A$="JULIO" THEN NCM=5
57 IF A$="AGOSTO" THEN NCM=3
58 IF A$="SEPTIEMBRE" THEN NCM=6
59 IF A$="OCTUBRE" THEN NCM=1
60 IF A$="NOVIEMBRE" THEN NCM=4
61 IF A$="DICIEMBRE" THEN NCM=6
70 RE=A+INT(A/4)+NCM+D
80 X=INT(RE/7)
100 GIT=RE-7*X
110 IF GIT=3 THEN ? " CAYO DIA DOMINGO "
111 IF GIT=4 THEN ? " CAYO DIA LUNES"
112 IF GIT=5 THEN ? " CAYO DIA MARTES"
113 IF GIT=6 THEN ? " CAYO DIA MIERCOLES"
114 IF GIT=0 THEN ? " CAYO DIA JUEVES"
115 IF GIT=1 THEN ? " CAYO DIA VIERNES "
116 IF GIT=2 THEN ? "CAYO DIA SABADO"
120 FOR E=0 TO 1280:NEXT E
130 CLR :RUN
```

CREACION MUSICAL

Es una colaboración de Cristián Correa, de Santiago, que permite escribir música. Recibe de premio el programa *Mapa de Memoria.*

La escala de ingresos es la siguiente:

SIL	Silencio
DO C	Do central
DO CS	Do central sostenido
RE C	Re central
RE CS	Re central sostenido
MI C	Mi central
FA C	Fa central
FA CS	Fa central sostenido
SOL C	Sol central
SOL CS	Sol central sostenido
LA C	La central
LA CS	La central sostenido
SI C	Si central
DO A2	Do agudo pero 2
DO AS	Do agudo sostenido
RE A	Re agudo
RE AS	Re agudo sostenido
MI A	Mi agudo
FA A	Fa agudo
FA AS	Fa agudo sostenido
SOL A	Sol agudo
SOL AS	Sol agudo sostenido
LA A	La agudo
LA AS	La agudo sostenido
SI A	Si agudo
DO A	Do agudo

Las duraciones son las siguientes:

Corchea	Medio tiempo
Negra	Un tiempo
Negra P	Negra con punto, vale 1 1/2 tiempo
Blanca	Dos tiempos
Blanca P	Blanca con punto, vale 3 tiempos
Redonda	Vale cuatro tiempos

Escríbanos con los resultados prácticos de este programa.

```
4 TRAP 130
5 A=1:B=18:MO=1:AT=1
7 POKE 752,1:DIM MEN$(80),O$(10000)
8 OPEN #1,4,0,"K:"
10 GRAPHICS 1:A=1:B=18:MO=1:AT=1
12 DR=PEEK(560)+PEEK(561)*256
13 POKE DR+6,7:POKE DR+7,7
14 POSITION 1,1:? #6;"    cre.music "
15 POKE DR+23,6
30 REM **KAPO**
40 COL=COL+AT:IF COL>14 OR CLO<1 THEN
AT=-AT
50 SETCOLOR 2,0,COL
55 MEN$="cre.music PROGRAMA PARA HACER
 MUSICA CREADO POR CRISTIAN CORREA
```

```
57 IF B=1 THEN 64
60 B=B-1
61 IF A=75 THEN B=18:A=1:T=0:GOTO 30
62 IF B>0 THEN T=T+1
63 IF T=74 THEN T=T-1
64 POSITION B,17:? #6;MEN$(A,T)
65 FOR TIME=1 TO 30:NEXT TIME
66 IF B=1 THEN 68
67 GOTO 90
68 A=A+1:T=T+1
70 IF A=70 THEN B=18:A=1:T=0:GOTO 30
72 IF T=70 THEN T=T-2
90 POSITION 3,5:? #6;"PRESIONE start"
100 IF PEEK(53279)=6 THEN 120
110 GOTO 30
120 DIM A$(100),A(1000),FF(1000)
130 GRAPHICS 0:POKE 710,15:POKE 709,50
:POKE 712,52:POKE 752,1:POKE 711,9
140 DR=PEEK(560)+PEEK(561)*256
150 POKE DR+6,6
160 POSITION 0,0:? "                BY CRI
STIAN CORREA            "
170 POSITION 0,1:? #6;"       CRE.MUSIC
"
180 POSITION 21,5:? "Ejecutar musica":
POSITION 2,6:? "Cargar musica"
190 POSITION 21,6:? "Grabar musica":PO
SITION 2,7:? "A Crear musica"
200 POSITION 21,7:? "Data":POSITION 2,
8:? "Imprimir data "
210 POSITION 21,8:? "F Imprimir notas"
:POSITION 2,9:? "Borrar musica"
220 GET #1,RE
230 IF RE=69 THEN GOTO 320
240 IF RE=67 THEN GOTO 4000
250 IF RE=71 THEN GOTO 3000
260 IF RE=65 THEN GOTO 1000
270 IF RE=68 THEN GOTO 5000
280 IF RE=73 THEN GOTO 6000
290 IF RE=70 THEN GOTO 7000
300 IF RE=66 THEN GOTO 2000
310 GOTO 220
320 ? "}":POKE 752,1:TRAP 130
330 POSITION 0,0:? "                BY CRI
STIAN CORREA            "
340 POSITION 0,1:? #6;"       CRE.MUSIC
"
350 POSITION 21,5:? "Estas seguro de e
je":POSITION 0,6:? "cutar(S/N)"
360 GET #1,RE
370 IF RE=83 THEN GOTO 390
390 B=0
400 B=B+1:IF B=NUM+1 THEN SOUND 0,0,0,
```

```
0:GOTO 130
410 SOUND 0,A(B),10,10:FOR C=1 TO FF(B
):NEXT C:SOUND 0,0,0,0
420 GOTO 400
1000 ? "K":POKE 752,1:TRAP 130
1010 POSITION 0,0:? "                    BY CR
ISTIAN CORREA              "
1020 POSITION 0,1:? #6;"      CRE.MUSI
C"
1030 POSITION 21,6:? "Dime las notas":
POSITION 21,7:? "Cuando termines apr":
POSITION 0,8:? "ieta RETURN"
1040 POSITION 21,9:? "            ":
POSITION 21,10:? "            "
1045 POSITION 21,9:INPUT A$
1050 IF A$="" THEN GOTO 130
1060 IF A$="DO A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=29:GOTO 1430
1070 IF A$="SI A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=31:GOTO 1430
1080 IF A$="LA A5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=33:GOTO 1430
1085 IF O$="REDONDA" THEN DU=DU+1:FF(D
U)=300:GOTO 1040
1090 IF A$="LA A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=35:GOTO 1430
1100 IF A$="SOL A5" THEN NUM=NUM+1:A(N
UM)=37:GOTO 1430
1110 IF A$="SOL A" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=40:GOTO 1430
1120 IF A$="FA  A5" THEN NUM=NUM+1:A(N
UM)=42:GOTO 1430
1130 IF A$="FA A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=45:GOTO 1430
1140 IF A$="MI A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=47:GOTO 1430
1150 IF A$="RE A5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=50:GOTO 1430
1153 IF A$="RE A" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=53:GOTO 1430
1160 IF A$="DO A5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
1170 IF A$="DO A2" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=60:GOTO 1430
1180 IF A$="SI C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=64:GOTO 1430
1190 IF A$="LA C5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=68:GOTO 1430
1200 IF A$="LA C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=72:GOTO 1430
1210 IF A$="SOL C5" THEN NUM=NUM+1:A(N
UM)=76:GOTO 1430
1220 IF A$="SOL C" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=81:GOTO 1430
1230 IF A$="FA C5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=85:GOTO 1430
1240 IF A$="FA C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=91:GOTO 1430
1250 IF A$="MI C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=96:GOTO 1430
1260 IF A$="RE C5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=102:GOTO 1430
1270 IF A$="RE C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=108:GOTO 1430
1280 IF A$="DO C5" THEN NUM=NUM+1:A(NU
M)=114:GOTO 1430
1290 IF A$="DO C" THEN NUM=NUM+1:A(NUM
)=121:GOTO 1430
1420 IF A$="SIL" THEN NUM=NUM+1:A(NUM)
=0:GOTO 1430
1425 GOTO 1040
1430 POSITION 21,9:? "DIME DURACION":P
OSITION 21,10:INPUT O$
1440 IF O$="NEGRA" THEN DU=DU+1:FF(DU)
=100:GOTO 1040
1450 IF O$="CORCHEA" THEN DU=DU+1:FF(D
U)=50:GOTO 1040
1460 IF O$="BLANCA" THEN DU=DU+1:FF(DU
)=200:GOTO 1040
1470 IF O$="BLANCA P" THEN DU=DU+1:FF(
DU)=250:GOTO 1040
1480 IF O$="NEGRA P" THEN DU=DU+1:FF(D
U)=150:GOTO 1040
1485 IF O$="REDONDA" THEN DU=DU+1:FF(D
U)=300:GOTO 1040
1490 GOTO 1430
2000 ? "K":POKE 752,1:TRAP 130
2010 POSITION 0,0:? "                    BY CR
ISTIAN CORREA              "
2020 POSITION 0,1:? #6;"      CRE.MUSI
C"
2030 POSITION 21,5:? "Estas seguro de
bor":POSITION 0,6:? "rar"
2040 GET #1,RE
2050 IF RE=83 THEN A$="":GOTO 2070
2060 GOTO 130
2070 FOR D=1 TO 1000
2080 A(D)=0:NUM=0:FF(D)=0:DU=0
2090 NEXT D
2100 GOTO 130
3000 ? "K":POSITION 21,5:? "GRABANDO":
TRAP 130
3001 POSITION 0,0:? "                    BY CR
ISTIAN CORREA              "
3002 POSITION 0,1:? #6;"      CRE.MUSI
C"
3010 POSITION 21,12:? "un  momentito
....Por favor "
3020 OPEN #2,8,0,"C:"
```

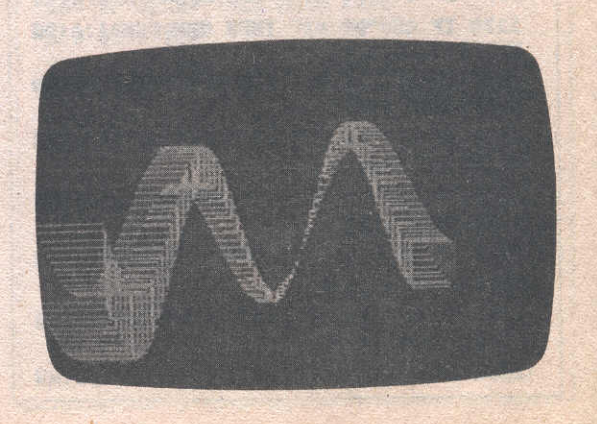
```
3030 PRINT #2;NUM
3040 FOR I=1 TO NUM
3050 PRINT #2;A(I)
3060 PRINT #2;FF(I)
3070 NEXT I:CLOSE #2
3080 GOTO 130
4000 ? "K":POSITION 21,5:? "CARGANDO":
TRAP 130
4001 POSITION 0,0:? "             BY CR
ISTIAN CORREA       "
4002 POSITION 0,1:? #6;"        CRE.MUSI
C"
4010 POSITION 21,12:? "un   momentito
....Por favor "
4020 OPEN #2,4,0,"C:"
4030 INPUT #2;NUM
4040 FOR I=1 TO NUM
4050 INPUT #2,B:A(I)=B
4060 INPUT #2;B:FF(I)=B
4070 NEXT I:CLOSE #2
4080 GOTO 130
5000 ? "K":POKE 752,1:TRAP 130
5001 POSITION 0,0:? "             BY CR
ISTIAN CORREA       "
5002 POSITION 0,1:? #6;"        CRE.MUSI
C"
5010 POSITION 21,4:? "DATA NOTA":POSIT
ION 0,5:? "DATA DURACION"
5020 I=0:R=5
5030 R=R+1:IF R=19 THEN GOTO 5060
5040 I=I+1:POSITION 22,R:? A(I);"    ":
POSITION 0,R+1:? FF(I);"   "
5050 GOTO 5030
5060 POSITION 21,20:? "PRESIONA RETURN
":POSITION 0,21:? "PARA CONTINUAR"
5070 GET #1,RE
5080 IF RE=155 THEN R=5:GOTO 5100
5090 GOTO 5070
5100 IF I>NUM THEN GOTO 130
5110 GOTO 5030
6000 ? "K":POKE 752,1:TRAP 130
6001 POSITION 0,0:? "             BY CR
ISTIAN CORREA       "
6002 POSITION 0,1:? #6;"        CRE.MUSI
C"
6010 POSITION 21,5:? "PRESIONA RETURN
":POSITION 0,6:? "PARA IMPRIMIR "
6020 GET #1,RE
6030 IF RE=155 THEN R=5:GOTO 6050
6040 GOTO 130
6050 LPRINT "DATA DE DURACION"
6060 FOR I=1 TO NUM
6070 LPRINT FF(I)
6080 NEXT I
6090 GOTO 130
7000 ? "K":POKE 752,1:TRAP 130
7001 POSITION 0,0:? "             BY CR
ISTIAN CORREA       "
7002 POSITION 0,1:? #6;"        CRE.MUSI
C"
7010 POSITION 21,5:? "PRESIONA RETURN
":POSITION 0,6:? "PARA IMPRIMIR "
7020 GET #1,RE
7030 IF RE=155 THEN R=5:GOTO 7050
7040 GOTO 130
7050 LPRINT "DATA DE NOTAS    "
7060 FOR I=1 TO NUM
7070 LPRINT A(I)
```

Guía BASIC

JUGANDO AL TOBOGAN

Esta contribución de Jorge Olate de Santiago demuestra las capacidades gráficas y de sonido del computador ATARI y recibe como estímulo el programa *Lista de Despliegue.*

La foto ilustra la ejecución del listado:



```
2 REM &  JUGANDO EN EL TOBOGAN  &
3 REM &    por Jorge Olate      &
4 REM &        Santiago         &
5 REM &&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&
10 GRAPHICS 24:COLOR 3:CY=95:L=44
20 POKE 712,10:PLOT 0,CY:R=0.55:K=1.4
30 FOR X=0 TO 250 STEP 2:SOUND 3,RND(0
)*199,14,14:Z=Z+K
40 Y=SIN(X/18)*40+CY:SOUND 1,Z,14,14
50 PLOT X,Y:DRAWTO X+L,Y:DRAWTO X+L,Y+
L:DRAWTO X,Y+L:DRAWTO X,Y
60 L=L-R:SOUND 3,RND(0)*45,14,14
70 IF Z>25 THEN K=-K
80 IF Z<1 THEN K=K*-1
90 NEXT X:POKE 87,0
```

EFECTOS ESPECIALES

Contribución en modo gráfico de Enio Belmonte de 11 años y recibe de estímulo el programa *30 Rutinas para el ATARI BASIC.*

```
0 REM PROGRAMA PARTICIPANDO
1 REM ENIO BELMONTE IANISZEWKI
3 REM 1/2 PONIENTE 1080
4 REM VIÑA DEL MAR
5 REM ************************
6 Z=0
10 GRAPHICS 11
20 FOR I=1 TO 79
30 Z=Z+1:IF Z>9 THEN Z=1
35 COLOR Z
40 PLOT I,X:DRAWTO 79-I,X
50 PLOT I,190-X:DRAWTO 79-I,190-X
60 X=X+2:IF X>190 THEN X=0
70 NEXT I:Z=Z+1:GOTO 10
```

DIBUJANDO CON TECLADO

Este programa de Eric Ross es una modificación de un programa de la revista, para dibujar con el teclado.

Las teclas de control son:

— dibuja línea recta arriba
= dibuja línea recta abajo
+ dibuja línea recta izquierda
* dibuja línea recta derecha
0 dibuja línea diagonal abajo derecha
9 dibuja línea diagonal abajo izquierda
8 dibuja línea diagonal arriba derecha
7 dibuja línea diagonal arriba izquierda
C cambia color

```
10 REM Dibujos con las Teclas
15 TRAP 500
20 DIM A$(1)
30 OPEN #1,4,0,"K:"
40 GRAPHICS 7+16
50 GET #1,X
60 A$=CHR$(X)
70 IF A$="-" THEN A=A-1
80 IF A$="=" THEN A=A+1
90 IF A$="+" THEN B=B-1
100 IF A$="*" THEN B=B+1
110 IF A<0 THEN A=95
115 IF A>95 THEN A=0
120 IF B<0 THEN B=159
125 IF B>159 THEN B=0
130 IF A$="0" THEN B=B+1:A=A+1
140 IF A$="9" THEN B=B-1:A=A+1
150 IF A$="8" THEN B=B+1:A=A-1
160 IF A$="7" THEN B=B-1:A=A-1
170 IF A$="C" THEN C=C+1
200 COLOR C
220 PLOT B,A
230 GOTO 50
500 RUN
```

Recibe de estímulo un programa *Lista de Despliegue* para continuar con su aprendizaje

MOVIMIENTOS

Interesante combinación de movimiento y sonido para la presentación de textos. La contribución de Waldo Cortez de Chiguayante recibe como estímulo el programa *Player* para que continúe experimentando con su ATARI.

```
4 REM VILLA BANCARIA #847
5 REM CONCEPCION
6 REM CHILE
7 REM TELEFONO 361368
8 REM
9 REM
10 DIM A$(12):A$="mundo atari":A=0:GRA
PHICS 17:B=150
20 FOR X=LEN(A$) TO 1 STEP -1:FOR T=0
TO 14-A:POSITION T,10:? #6;" ";A$(X,X)
30 SOUND 0,B,7,15:FOR Q=1 TO 50:NEXT Q
:SOUND 0,0,0,0:NEXT T:A=A+1:NEXT X:A=0
:B=150
40 FOR PAUSA=1 TO 400:NEXT PAUSA
50 FOR X=LEN(A$) TO 1 STEP -1:FOR T=15
-A TO 18:POSITION T,10:? #6;" ";A$(X,X
```

```
):POSITION 19,10:? #6;" "
60 SOUND 0,B,7,15:FOR Q=1 TO 50:NEXT Q
:SOUND 0,0,0,0:NEXT T:A=A+1:NEXT X
70 GRAPHICS 18:FOR I=0 TO 7:POSITION I
,5:? #6;" F":FOR Q=1 TO 70:NEXT Q:NEXT
 I:FOR T=10 TO 5 STEP -1
80 POSITION 9,T:? #6;"T":POSITION 9,T+
1:? #6;" ":FOR Q=1 TO 70:NEXT Q:NEXT T
:FOR X=18 TO 10 STEP -1
90 POSITION X,5:? #6;"M ":FOR Q=1 TO 7
0:NEXT Q:NEXT X
100 GOTO 100
```

MINIMENU

Es una contribución de Diego Anguita y Cristián Núñez para nuestros lectores con Unidad de Disco 1050. Ellos reciben de estímulo el programa *30 Rutinas para USR,* que les permitirá avanzar en la programación BASIC.

La foto ilustra las opciones al ejecutar el listado:

```
5 DIM A$(2),AXS$(2)
10 GRAPHICS 0:POKE 752,1
20 POSITION 7,3:? "M I N I M E N
 U "
30 POSITION 7,4:? "------------------
---"
40 POSITION 10,5:? "ELIJE TU OPCCION"
50 SETCOLOR 1,4,7:? "<A>DOS"
60 SETCOLOR 1,2,3:? "<B>ALGUN JUEGO"
70 SETCOLOR 2,1,4:? "<C>PROGRAMA"
80 SETCOLOR 2,10,8:? "<D>BASIC"
90 GHGT=GHGT+1:IF GHGT>=2 THEN 140
100 SETCOLOR 2,10,9:? "<E>DIRECTORIO"
110 OPEN #3,4,0,"K:"
120 ? :? "ELIJISTE YA!!":GET #3,X
122 X=X-64
125 IF X<1 OR X>5 THEN 130
128 ON X GOSUB 170,180,187,203,300
130 ? "ENTRE LAS QUE HAY":GOTO 120
140 ? :? "ELIJISTE YA!!":GET #3,X
145 X=X-64
150 IF X<1 OR X>4 THEN 140
155 ON X GOSUB 170,180,187,203
160 ? "ENTRE LAS QUE HAY":GOTO 140
165 END
170 DOS
171 END
180 DIM X$(30)
181 ? "QUE JUEGO QUIERES (D:*.*):"
182 INPUT X$
185 RUN X$
186 END
187 DIM B$(30)
188 ? "QUE PROGRAMA QUIERES (D:*.*)
      (si quieres casette pon C)"
190 INPUT B$
193 GRAPHICS 0:POKE 580,0
195 LOAD B$
196 END
203 ? "SEGURO QUE QUIERES BASIC.(s/n)"
210 GET #3,X:IF X=ASC("N") THEN PRT=1:
GOSUB 120
220 POKE 580,0:GRAPHICS 0:NEW
230 END
300 OPEN #1,6,0,"D1:*.*"
310 DIM DIR$(20),T$(200):A=0:T$(1)=" "
:T$(200)=" ":T$(2)=T$:TRAP 350
320 INPUT #1,DIR$:DIR$=DIR$(3,10):T$(A
*20+1,A*20+20)=DIR$:? " ";A;"-";DIR$:A
=A+1
330 IF A<10 THEN 320
340 POKE 0.82,2:POKE 752,0:CLOSE #1:OP
EN #1,4,0,"K:":POKE 752,1
350 ? "!!TIENES 10 SEGUNDOS!!":FOR T=1
 TO 1800:NEXT T:GOTO 10
360 END
```

MAS PREMIOS CON RETICULA MODO 8

Los siguientes lectores reciben una Tarjeta de Referencia:

Ramón Lagos Toledo, Las pléjades 2010, Población Sol del Pacífico, Quilpué.
Cristián Sanhueza, Siria 1751, Macul, Santiago
Vladimir Sánchez, Simpson 513-B, Depto. 203, Valparaíso.
Fernando Céspedes, San Martín 2390, Antofagasta.
Gustavo Muñoz Marín, Francisco Silva 0583, Santiago.
Wilson Rebolledo, Aisén 5921, Población O'Higgins, Antofagasta.

La Unidad de Disco

Este periférico permite incorporar la mejor tecnología a su ATARI al disponer de una mayor memoria, rapidez y seguridad en la manipulación de programas y datos en su configuración ATARI.

MUNDOATARI está consciente de la importancia y el número creciente de usuarios que se incorporan a este periférico y previó desde su creación una columna que atienda las necesidades específicas de este grupo de usuarios.

Dicha columna proporciona en primera instancia la información básica para la manipulación del DOS y las tareas esenciales con los archivos de su uso. A continuación entrega información de programación para poder crear archivos y manipularlos mediante el lenguaje ATARI BASIC como medio de programación.

Esta columna considera también que un grupo importante de usuarios que cuenta con la Unidad de Disco 1050 y que no desea tanto programar como utilizar programas utilitarios (por ejemplo planillas) o prácticos de creación de nuestros lectores. En consecuencia incrementará esta nueva sección en la columna Dominando la 1050.

Hacemos un llamado a nuestros lectores para producir programas prácticos (y no muy extensos) que permitan con el ATARI optimizar algún proceso de sus actividades particulares.

En el próximo número estableceremos la pauta de participación para estas nuevas contribuciones. ●



PREMIO DE UNA TARJETA DE REFERENCIA



ALEJANDRO HEVIA, Santo Domingo 4058, Santiago.

HECTOR BARRIGA C., Budi 6163, San Miguel, Santiago.

ALEXIS BARRIENTOS P., Chacabuco 0125, Villa Chena, San Bernardo, Santiago.

CHRISTIAN RAMIREZ A., Lautaro 410, Depto. 31, Concepción.

CLAUDIO ESPINOZA M., Las Palmas 198, Las Rejas Norte, Villa California, Lo Prado, Santiago.

ERIK REYES H., Ariel 1880, Vivaceta, Santiago.

EDUARDO OYARSE M., Los Alerces 81, Isla Teja, Valdivia.

CARMEN JOFRE E., Victoria 859, Villa Alemana.

MARIA DEL CARMEN GOMEZ, V. Manuel A. Malta, calle Diego de Almagro 264, Copiapó.

SERGIO PARDO C., Libertad 160, Rengo.

JORGE GAETE, Queretaro 1758, Las Condes, Santiago.

CARLOS ACHONDO M., Plaza Parroquia 325, Depto. 1105, Viña del Mar.

MIGUEL MONTERO M., Pasaje Farawell 0229, Villa El Parque, La Granja, Santiago.

CARLOS LOPEZ G., Seminario Conciliar, La Serena.

MANUEL HENRIQUEZ G., Primera Transversal 10516, Paradero 32, Gran Avenida, La Cisterna, Stgo.

FRANCISCO SANHUEZA, Siria 2751, Macul, Santiago.

ROBERTO SERNER, 2 Oriente 845, Viña del Mar.

MARCELO MUNIZAGA, Bilbao 7655, La Reina, Santiago.

GERARDO QUEZADA E., Octava Avenida 1186, Paradero 16, San Miguel, Santiago.

ROBERTO NAVARRO J., Avenida Collin 531 B, Chillán.

JUAN PABLO INOSTROZA S., Pasaje Colón 8352, Casa 21, La Cisterna, Santiago.

ALVARO ABARCA, Tocornal 846, Depto. 12, Santiago.

ANTONIO MARTINEZ R., Los Ceramistas 8724, Parque Industrial, La Reina, Santiago.

JAVIER MORENO P. y ESTEBAN BRAVO D., Patricio Lynch 232, Playa Ancha, Valparaíso.

LEOPOLDO GAMERO, Torre Codelco No. 1, Depto. 504, Antofagasta.

PATRICIO LARA E., O'Higgins 56, Monte Aguila, VIII Región.

RENATO PEREZ, Pilmaiquén 1285 Villa Diego, Osorno.

GUILLERMO SANTOS U., Avda. Príncipe de Gales 8975, La Reina, Santiago.

EDUARDO DIAZ H., El Aguilucho 3401, Providencia, Santiago.

CARLOS ALFREDO MICHAEL, Casilla 578, Puerto Montt.

MARCELA TAPIA, Manuel Rengifo 1013, Melipilla.

JUAN FCO. FRIEDL, Casilla 27, Angol.

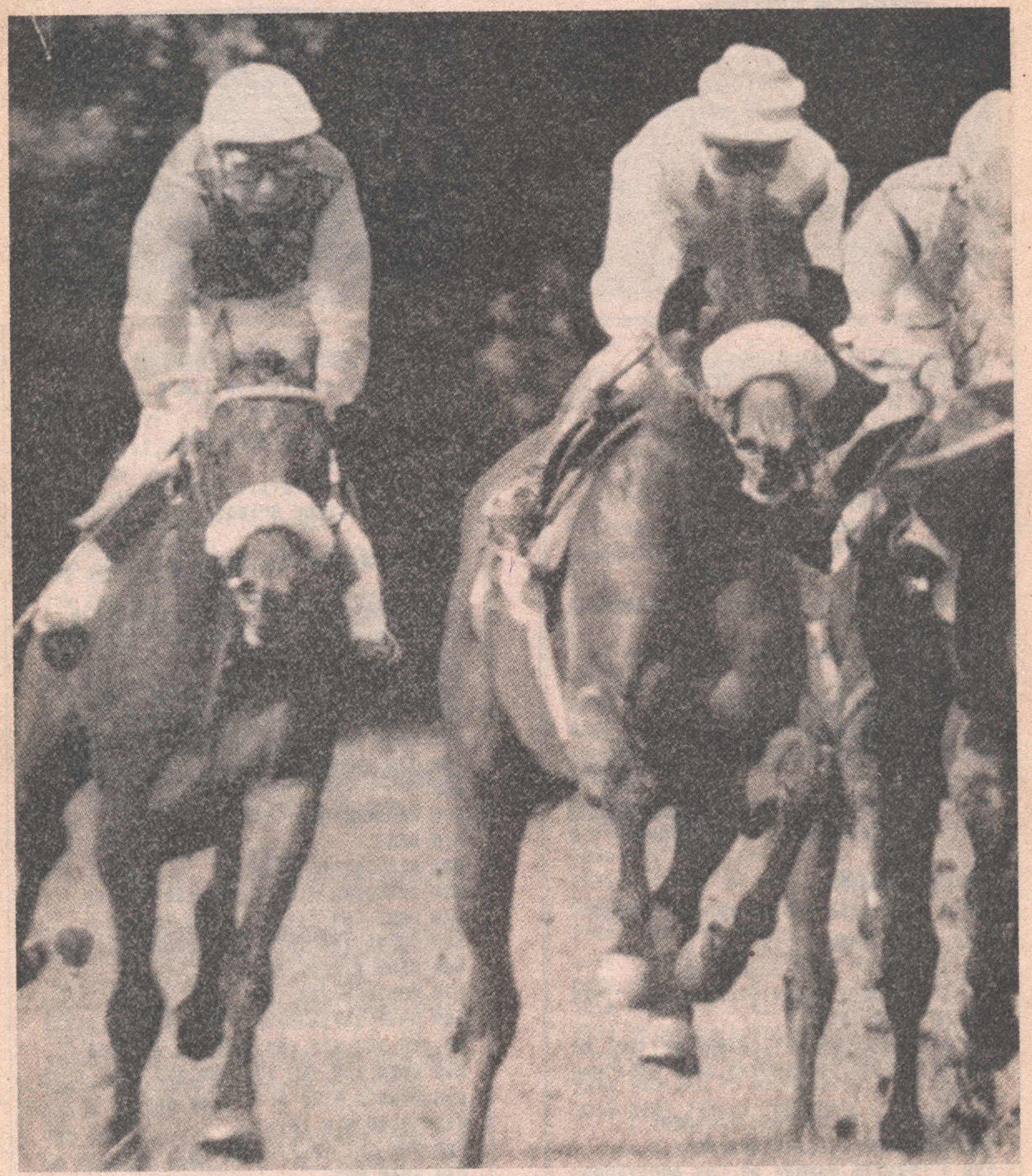
DAVID RUPCICH y HELMUTH RUPCICH, Avda. México, Block 10-137, Depto. F, M. Mercante, Playa Ancha, Valparaíso.

MARIA LUISA PALMA, Teniente Cruz 1160, Pudahuel, Santiago.

ENIO BELMONTE, 1/2 Poniente 1080, Viña del Mar.

GUSTAVO MUÑOZ M., Francisco Silva 0583, Santiago.

CARMEN GLORIA SOTO, San Francisco 9060, Pudahuel, Stgo.



JUEGO DEL MES:

Carrera de caballos

Este mes proporcionamos un juego de apuestas a las carreras de caballos.

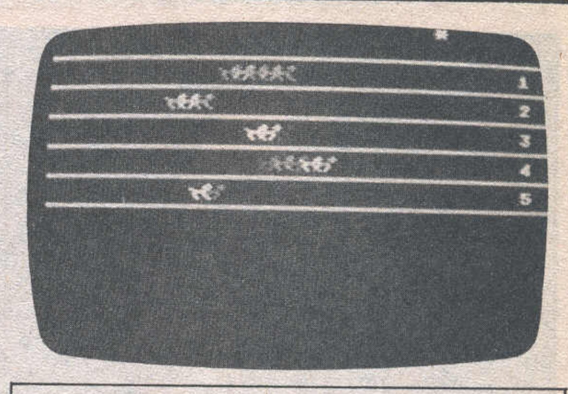
Usted disfrutará viendo los progresos de su capital inicial.

Para los más avanzados se plantea un desafío de optimización. Trate de agregar mejoras a este programa base, enviándolas a . MUNDOATARI, casilla 458-11, Santiago de Chile.

Las instrucciones para jugar se encuentran incluidas en el programa.

```
HAGAN SUS APUESTAS !
        CABALLOS      PROBABILIDADE
1       TRUENO              5 TO 1
2       SPRITE              5 TO 1
3       NO ME APURES        5 TO 1
4       ANTORCHA            5 TO 1
5       SLY SAXON           5 TO 1

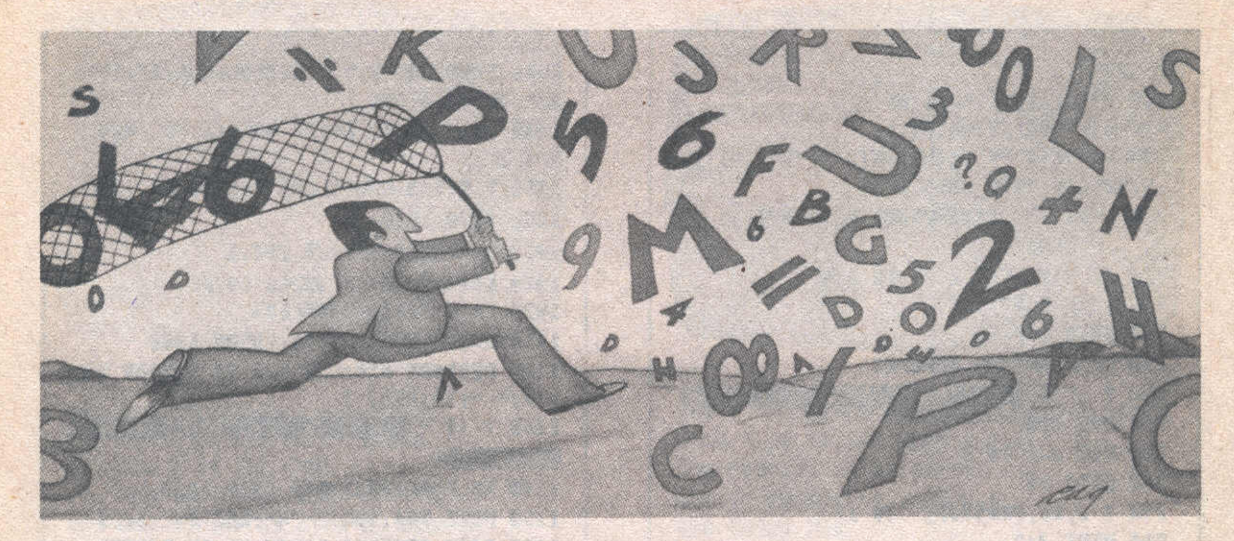
IVAN    UD.TIENE $500 CUANTO APUEST
?
```




```
100 RAM=PEEK(106)-8:ROM=57344
105 REM ␛ IS ESC SHIFT CLEAR
107 REM ␛ IS ESC CTRL 2
108 REM (A)(B) IS CTRL-A, CTRL-B
109 REM (C)(D) IS CTRL-C, CTRL-D
110 GRAPHICS 0
120 POKE 756,RAM:RAM=RAM*256
130 IF PEEK(RAM+522)=192 THEN 210
140 FOR I=520 TO 551:READ A:POKE RAM+I
,A:NEXT I
150 FOR I=656 TO 663:POKE RAM+I,PEEK(R
OM+I):NEXT I
160 DATA 0,0,192,63,63,48,97,131
170 DATA 48,252,48,192,192,192,128,0
180 DATA 0,0,192,63,63,48,24,12
190 DATA 48,252,48,192,192,192,96,24
200 FOR I=0 TO 471:POKE RAM+I,PEEK(ROM
+I):NEXT I
210 POSITION 11,0:? "CARRERA DE CABALL
OS":? :? :SETCOLOR 2,0,10:SETCOLOR 1,0
,2
220 DIM T$(40)
230 ? "NECESITA INSTRUCIONES";:INPUT T
$:IF T$>"" THEN T$=T$(1,1)
240 IF T$="S" THEN GOSUB 1070
250 TRAP 250:? "CUANTOS JUGADORES";:IN
PUT NP:TRAP 40000
260 DIM NAME$(20*NP),LN(NP),BET(NP),CA
SH(20),ODDS(5),HORSE$(2),R(5),X(5),HOR
SE(NP)
270 FOR I=1 TO 5:ODDS(I)=5:NEXT I
280 SETCOLOR 2,4,2:SETCOLOR 1,0,14
290 ? "DIGITE NOMBRE DE LOS APOSTADORE
S"
310 ? "APOSTADOR # ";I;:INPUT T$
320 IF T$="" OR LEN(T$)>20 THEN 310
330 NAME$(I*20-19,I*20)=T$
340 LN(I)=LEN(T$)
350 CASH(I)=500
360 NEXT I
370 REM
```

```
380 ? "␛HAGAN SUS APUESTAS !":? :SETC
OLOR 2,12,10:SETCOLOR 1,0,0
390 FOR I=1 TO NP:T=I-1
400 IF CASH(I)=0 THEN 510
410 GOSUB 750
420 ? NAME$(T*20+1,T*20+LN(I)),
430 ? "UD.TIENE $";CASH(I);" CUANTO AP
UESTA";
440 BET=0:TRAP 450:INPUT BET:TRAP 4000
0
450 IF BET=0 THEN ? "PASO":GOTO 470
460 IF BET<1 OR BET>CASH(I) THEN ? "␛O
TRA VEZ  ":GOTO 420
470 BET(I)=BET:IF BET=0 THEN 510
480 ? "QUE CABALLO LE GUSTA? (1-5)";
490 TRAP 510:INPUT T:TRAP 40000:IF T<1
 OR T>5 THEN ? :? "UNO EN DIEZ!":GOTO
480
500 HORSE(I)=T:? "␛"
510 NEXT I
520 REM INICIA CARRERA
530 SETCOLOR 2,6,0:SETCOLOR 1,0,12
540 POKE 752,1:? "␛";:FOR I=1 TO 6
550 COLOR 18:PLOT 2,I*2:DRAWTO 39,I*2
560 NEXT I:PLOT 39,12
570 RESTORE 580
580 DATA 237,100,177,100,140,100,117,2
00,140,100,117,200,140,100,117,200
590 DATA 140,100,177,300,177,500,-1,-1
600 READ N,P:IF N=-1 THEN 640
610 SOUND 0,N,10,8
620 FOR C=1 TO P/4:NEXT C
630 GOTO 600
640 POSITION 2,0:? "   *** PARTIERON!!
!!!!! !! ***"
650 FOR I=1 TO 50:SOUND 0,I*5,12,8:NEX
T I:SOUND 0,0,0,0
660 POSITION 2,0:? "
                "
670 FOR I=1 TO 5:POSITION 2,I*2+1:? "(A)
(B)":POSITION 37,I*2+1:? I;:X(I)=0:R(I)=
```

```
0:NEXT I
680 WHICH=INT(5*RND(0)+1)
690 X(WHICH)=X(WHICH)+1
700 HORSE$="┘┤":R(WHICH)=1-R(WHICH):IF
 R(WHICH) THEN HORSE$="├├"
710 POSITION 1+X(WHICH),WHICH*2+1:? "
    ";HORSE$
720 IF X(WHICH)=34 THEN 830
730 POKE 53279,1
740 GOTO 680
750 REM IMPRIME NOMBRES
760 ? ," CABALLOS,      PROBABILIDADES":
RESTORE 820
770 FOR J=1 TO 5
780 READ T$
790 ? J,T$,ODDS(J);" TO 1"
800 NEXT J:?
810 RETURN
820 DATA TRUENO     ,SPRITE     ,NO ME
 APURES,ANTORCHA    ,SLY SAXON
830 REM  GANADOR
840 FOR I=1 TO 30:POKE 710,255*RND(0):
SOUND 0,I,12,15-I/2:NEXT I:SETCOLOR 2,
9,4
850 POSITION 2,Q:RESTORE 820:FOR I=1 T
0 WHICH:READ T$:NEXT I:? " #";WHICH;",
 ";T$;", ES EL GANADOR!"
860 FOR I=1 TO 500:NEXT I
870 ? "K RESULTADOS DE LAS CARRERAS ↓"
880 SETCOLOR 2,1,10:SETCOLOR 1,0,0
890 FOR I=1 TO NP
900 IF CASH(I)=0 THEN 960
910 ? NAME$((I-1)*20+1,(I-1)*20+LN(I))
;
920 IF HORSE(I)=WHICH THEN ? " GANA $"
;:CASH(I)=CASH(I)+ODDS(WHICH)*BET(I):?
 BET(I)*ODDS(WHICH);:GOTO 940
930 ? " PERDIO $";:CASH(I)=CASH(I)-BET
(I):? BET(I);
940 POKE 85,30:IF CASH(I)<=0 THEN CASH
(I)=0:? "ARRUINADO":Q=Q+1:GOTO 960
950 ? "$";CASH(I)
960 NEXT I:POKE 752,0:IF Q=NP THEN ? "
HA PERDIDO TODO!!!":? :GOTO 1010
970 FOR I=1 TO 5:IF I<>WHICH THEN ODDS
(I)=ODDS(I)+1
980 NEXT I:ODDS(WHICH)=ODDS(WHICH)-(OD
DS(WHICH)>1)
990 IF Q=NP-1 AND NP>1 THEN 1030
1000 ? :? "OTRA APUESTA";:INPUT T$:IF
T$<>"N" THEN 370
1010 ? :? "UD. PUDE SEGUIR JUGANDO!!"
1015 ? :? "ESCRIBA RUN"
1020 SETCOLOR 2,9,4:SETCOLOR 1,12,10:P
OKE 756,224:END
1030 FOR I=1 TO NP:IF CASH(I)=0 THEN N
EXT I
1050 ? " SUS BOLSILLOS VACIOS JA..JA"
1060 GOTO 1010
1070 GRAPHICS 0:POKE 752,1
1080 DATA EN ESTE JUEGO CORREN
1090 DATA CINCO CABALLOS
1110 N=3:RESTORE 1070:GOSUB 1300
1120 RESTORE 820:FOR I=1 TO 5:READ T$:
? I;" ";T$:NEXT I
1130 ? :? " PRESIONE UNA TECLA PARA C
ONTINUAR "
1140 IF PEEK(764)=255 THEN 1140
1150 POKE 764,255:? "K":RESTORE 1160
1160 DATA APUESTE PARTE DE SU DINERO
1170 DATA A UNO DE LOS CABALLOS.PAGO I
NICIAL
1180 DATA 5 VECES A GANADOR.PUEDEN APO
STAR
1190 DATA AL MISMO CABALLO DOS JUGADOR
ES
1200 DATA EL VALOR A PAGAR ES EL MULTI
PLO DE
1210 DATA LA APUESTA Y LAS VECES
1220 DATA SUERTE Y QUE GANES
1230 DATA , PRESIONE UNA TECLA PARA CO
MENZAR
1240 N=9:GOSUB 1300
1250 IF PEEK(764)=255 THEN 1250
1260 POKE 764,255:? "K"
1270 POSITION 15,0:? " CARRERA DE CAB
ALLOS ":? :?
1280 POKE 756,RAM/256
1290 POKE 752,0:RETURN
1300 FOR I=1 TO N
1310 POSITION 3,22:READ T$:? T$
1320 POSITION 2,I:FOR J=1 TO 22-I:? "
 ↑ ";:FOR W=1 TO I:NEXT W:NEXT J
1330 FOR J=1 TO 50:NEXT J
1340 NEXT I:? :? :RETURN
```



Examinador de caracteres

Este mes publicamos una excelente contribución de Rodolfo López, de Temuco, con su programa *Examinador de caracteres,* que permite analizar el Set .

Rodolfo recibe como estímulo el programa *Lista de Despliegue.*

```
4 REM EXAMINADOR DE CARACTERES
5 REM para la columna TECNICAS
6 REM RODOLFO LOPEZ G.
7 REM AVENIDA FRANCIA #25
8 REM TEMUCO
9 REM ************************
10 DIM BY$(5),M(7,7),B(7),LOC(7),M$(8)
,PX$(1),DL$(9),LIN$(17),MB$(1)
20 DL$="             ":PK=57344:CHAR=0
30 GRAPHICS 0:POKE 72,0:POKE 82,1:POKE
 752,1:GOSUB 380
40 FOR BY=0 TO 7:LOCMEM=PK+INC+BY
50 IF BY=0 THEN POSITION 4,22:? LOCMEM
:POKE 40906,CHAR:POSITION 15,22:? INC+
BY:POSITION 32,22:? INT(PS)
60 B(BY)=PEEK(LOCMEM):LOC(BY)=LOCMEM:N
EXT BY:INC=INC+BY:CHAR=CHAR+1
70 GOSUB 230:FOR BY=0 TO 7
80 IF B(BY)=0 THEN FOR DIG=7 TO 0 STEP
 -1:M(DIG,BY)=0:NEXT DIG:GOTO 140
90 RT0=B(BY)
100 FOR DIG=7 TO 0 STEP -1:RT1=INT(RT0
)/2
110 IF RT1-INT(RT1)<>0 THEN M(DIG,BY)=
1:GOTO 130
120 M(DIG,BY)=0
130 RT0=RT1:NEXT DIG
140 NEXT BY
150 FOR FIL=0 TO 7:FOR COL=0 TO 7:M=M(
COL,FIL)
160 IF M=1 THEN PX$="█":MB$="█":GOTO 1
80
170 PX$=" ":MB$="0"
180 POSITION COL+2,FIL+3:? PX$:POSITIO
N COL*2+13,FIL*2+3:? MB$
190 FLOC=FIL*2+3:POSITION 30,FLOC:? DL
$:POSITION 29,FLOC:? LOC(FIL);",";B(FI
L)
200 NEXT COL:NEXT FIL
210 FOR P=1 TO PS:GOSUB 230
220 NEXT P:? "█":GOSUB 230:GOTO 40
230 S=STICK(0):T=PEEK(764)
240 IF S=11 OR T=6 THEN POKE 764,255:G
OTO 270
250 IF S=7 OR T=7 THEN POKE 764,255:GO
TO 330
260 RETURN
270 S=STICK(0):T=PEEK(764):IF STRIG(0)
=0 OR T=33 THEN POKE 764,255:RETURN
280 IF S=14 OR T=14 THEN POKE 764,255:
INC=INC+8:GOSUB 560:CHAR=CHAR+1:IF CHA
R>255 THEN CHAR=255
290 IF S=13 OR T=15 THEN POKE 764,255:
INC=INC-8:GOSUB 560:CHAR=CHAR-1:IF INC
<0 OR CHAR<0 THEN INC=0:CHAR=0
300 IF S=7 OR T=7 THEN 330
310 POSITION 4,22:? DL$(1,5):POSITION
4,22:? INC+PK
```

```
320 POSITION 15,22:? DL$(1,5):POSITION
 15,22:? INC:POKE 40906,CHAR:? "↓↓↓↓":
GOTO 270
330 S=STICK(0):T=PEEK(764):POKE 764,25
5:IF STRIG(0)=0 OR T=33 THEN RETURN
340 IF S=14 OR T=14 THEN PS=PS+10:GOSU
B 560
350 IF S=13 OR T=15 THEN PS=PS-10:GOSU
B 560:IF PS<1 THEN PS=1E-10
360 IF S=11 OR T=6 THEN 270
370 POSITION 32,22:? DL$(1,5):POSITION
 32,22:? INT(PS):? "↓↓↓↓":GOTO 330
380 ? "K"
390 POSITION 0,0:? "  CARACTER | MATRI
Z BINARIA | LOC.|VALOR"
400 POSITION 0,1:? "▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁
▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁"

410 POSITION 1,19:? "┌────────────┬─────
────┬─────────┬────────┐"
420 POSITION 1,20:? "|Loc.Inic.|INCREM
ENTO|CARACTER|PAUSA|"
430 POSITION 1,21:? "├─────────┼──────
─────┤  ▬  ├──────┤"
440 POSITION 1,22:? "|          |
   |  ||   |      |"
450 POSITION 1,23:? "└──────────┴──────
────┘  ▬  └──────┘↓→"
460 RESTORE 510
470 FOR FILA=2 TO 18:READ LIN$:POSITIO
N 12,FILA:? LIN$:NEXT FILA
480 RESTORE 550:FOR FILA=1 TO 11:READ
LIN$
490 IF FILA>1 THEN POSITION 1,FILA:? L
IN$
500 NEXT FILA:RETURN
510 DATA ┌┬┬┬┬┬┬┬┐,| | | | | |
 | | |,├┼┼┼┼┼┼┼┤,| | | | | | |
 | |,├┼┼┼┼┼┼┼┤
520 DATA | | | | | | | | |,├┼┼┼┼┼
┼┼┤,| | | | | | | | |,├┼┼┼┼┼┼
┼┤,| | | | | | | | |
530 DATA ├┼┼┼┼┼┼┼┤,| | | | | |
 | | |,├┼┼┼┼┼┼┼┤,| | | | | | |
 | |,├┼┼┼┼┼┼┼┤
540 DATA | | | | | | | | |,└┴┴┴┴┴
┴┴┘

550 DATA 0, ▁▁▁▁▁▁▁▁,|        |,|
  |,|      |,|      |,|     |,
|      |,|      |,|      |, ▔▔▔
▔▔▔

560 SOUND 0,0,0,0:SOUND 0,25,10,15:SOU
ND 0,0,0,0:RETURN
```

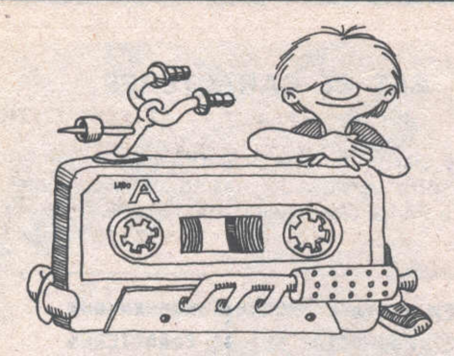
SET DE CARACTERES

Al cierre de esta edición aprovechamos de añadir otra versión del mismo tema enviada por Claudio Ponce García de Punta Arenas.

```
1 REM **************************
2 REM FORMACION SET DE CARACTERES
3 REM CLAUDIO PONCE GARCIA
4 REM SUIZA 01598 POB. J.PALACIOS
5 REM PUNTA ARENAS
6 REM **************************
7 REM
10 POKE 752,1:POKE 710,0
15 DIR=57344:CI=0
20 ? CHR$(125):POSITION 3,1:? "FORMACI
ON DEL SET DE CARACTERES"
30 POSITION 5,4:? "Direccion   Bits
 Valor":POSITION 15,6:? "76543210"
40 FOR C=15 TO 22:POSITION C,7:? CHR$(
13):POSITION C,14:? CHR$(14):NEXT C
50 FOR L=7 TO 14:POSITION 14,L:? CHR$(
2):POSITION 23,L:? CHR$(22):NEXT L
60 FOR T=0 TO 7
65 A=DIR+CI*8+T:B=PEEK(A)
70 POSITION 7,7+T:? A:POSITION 26,7+T:
? B:IF B=0 THEN 110
80 FOR N=7 TO 0 STEP -1
85 D=2^N
90 IF INT(B/D)=1 THEN POSITION 22-N,7+
T:? CHR$(160):B=B-D
100 NEXT N
110 NEXT T
120 IF CI<64 THEN CHR=CI+32
130 IF CI>63 AND CI<96 THEN CHR=CI-64
140 IF CI>95 THEN CHR=CI
160 ? :? :? "Cod. Interno = ";CI,"ATAS
CII = ";CHR
170 CI=CI+1:IF CI=128 THEN 190
180 GOSUB 200:GOTO 20
190 ? :? "Los caracteres 128 al 255 so
n de":? "color inverso a los del 1 al
127.":GOSUB 200:GOTO 15
200 POSITION 1,22:? "-- Presione START
 para continuar. --"
210 IF PEEK(53279)<>6 THEN 210
220 RETURN
```

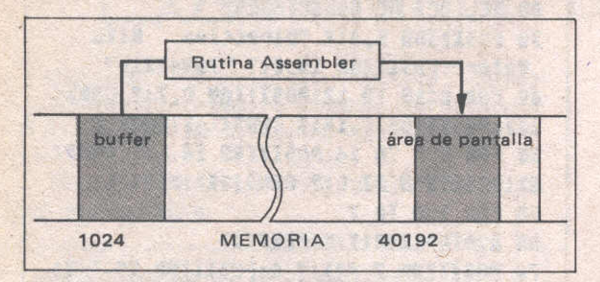
Gracias a todos nuestros amigos lectores por sus interesantes aportes que engrandecen nuestra causa común. ●

Controlando la casetera

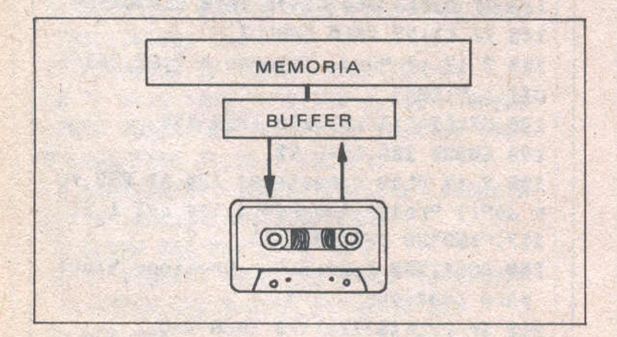


OPERACION BUFFER

En esta ocasión vamos a aprovechar los experimentos que realizó el profesor Chip en la columna Directo al 6502 del número anterior, cuando utilizó su instrumental de ASSEMBLER para efectuar un "transplante de memoria" de la zona del **buffer** hacia el **área de pantalla.** Gráficamente consistió en lo siguiente:



Recordemos al respecto los conceptos generales vistos en esta misma columna en MUNDOATARI No. 3, página 21, donde definimos el buffer como "sector de la memoria destinado al almacenamiento temporal de datos traspasados desde o hacia la casetera". Por decirlo así, el buffer es el paso obligado de la información en cualquiera de las operaciones relacionadas con el casete.



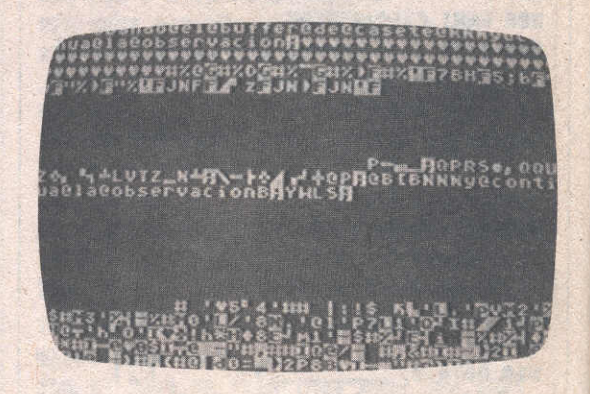
¿Qué les pareció la experiencia del profesor? Bien amigos, si sus computadores sobrevivieron al experimento mencionado vamos entonces a desarrollar una nueva prueba para ampliar sus conocimientos personales en el tema que nos interesa.

Para observar el buffer en acción, también podemos ir directamente a la fuente, esto es, a la memoria.

Con el siguiente listado podemos practicar un "encefalograma" del área de memoria, donde se encuentra alojado el buffer:

```
9010 REM *Encefalograma del buffer*
9020 DIM A$(1)
9030 POKE 39972,254:POKE 39973,3
9035 REM Para ATARI 600 cambie linea a
nterior por=> POKE15396,254:POKE15397,
3
9040 OPEN #1,8,0,"C:"
9050 ? #1;"probando el buffer de caset
e ";"...y continua la observacion"
9060 INPUT A$
9070 CLOSE #1
9080 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:GRAPHICS 0
```

Para ejecutar este listado puede mantener apagada la casetera. Cuando suene el buzzer dos veces seguidas presione la tecla RETURN.



El computador espera ahora el ingreso de A$ para continuar. Presione RETURN nuevamente y la sesión radiográfica habrá terminado. Puede sacarse el delantal, los guantes y enjugarse la frente. Mientras el paciente se recupera haremos algunos comentarios.

Lo que observamos en pantalla fue un sector de 4 kilos de memoria, logrado con la modificación de los punteros de pantalla hacia la página cuatro. Ella estaba llena de signos extraños. El buffer corresponde solamente a las líneas superiores.

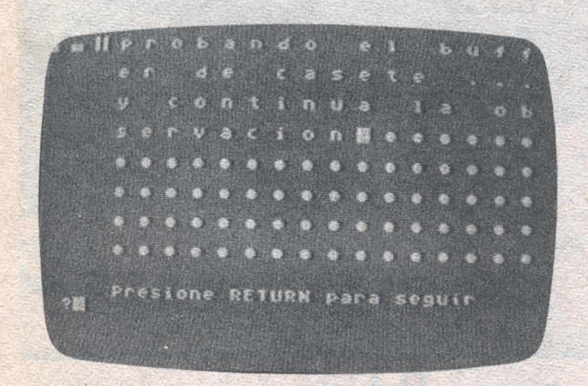
ACTIVIDADES:

- Cambie en la línea 9050 los operadores ";" por ", "
- Ingrese un texto de varias líneas de largo, combinando letras minúsculas con mayúsculas, números y signos varios.

Tanto en este caso como en el del profesor Chip resulta difícil leer el contenido, porque está lleno de caracteres extraños. Esto se debe a que el computador trabaja a este nivel con un código interno distinto al ASCII. Por ejemplo el espacio en blanco figura como @ . En otro número y en otra columna se tratará el problema en detalle.

BUFFER EN POSITIVO

Para hacer más comprensible la operación del buffer en términos humanos presentamos otro listado, que traduce el código interno a ASCII y estructura la presentación en un bloque de 16 caracteres de largo por 8 líneas de alto y con espacios intermedios para facilitar la visión total.



El bloque inicial (líneas 10-55) ejecuta tres acciones consecutivas:

- carga registro vacío,
- imprime 2 frases y
- cierra canal No. 1

En cada caso llama a la subrutina BUF (líneas 10000-10130) para que edite el contenido del buffer y luego espere al usuario que presione la tecla RETURN.

Ejecute las actividades propuestas anteriormente. Grabe el ejercicio en casete. Observe permanentemente el comportamiento en la pantalla. Introduzca modificaciones si desea.

```
10 DIM A$(1):BUF=10000
20 OPEN #1,8,0,"C:"
30 FOR X=0 TO 127:PUT #1,20:NEXT X:REM
 Registro vacio cargado con puntos
35 GOSUB BUF
40 ? #1;"probando el buffer de casete
";"...y continua la observacion"
45 GOSUB BUF
50 CLOSE #1
55 GOSUB BUF
9999 END
10000 REM *Edita contenido de buffer*
10010 B=1024:REM Inicio de buffer
10020 POKE 82,6:? "K"
10030 POKE 40040,PEEK(1021):POKE 40042
,PEEK(1022):POKE 40044,PEEK(1023)
10035 REM Para ATARI 600 cambie linea
anterior=>POKE 15464,PEEK(1021):POKE 1
5466,PEEK(1022):POKE 15468,PEEK(1023)
10040 FOR Y=0 TO 7
10050 FOR X=0 TO 15
10060 A=(PEEK(B+X+Y*16))
10070 IF A=155 THEN ? "■";" ";:GOTO 10
090:REM Desvio en caso de RETURN
10080 ? CHR$(A);" ";
10090 NEXT X:? :?
10100 NEXT Y:?
10110 POKE 82,2
10120 ? "Presione RETURN para seguir":
INPUT A$
10130 RETURN
```

A continuación podemos invertir la operación de grabación por la de carga.

Borre las líneas 20-55 y reemplace por:

```
20 TRAP 45
25 OPEN #1, 4, 0, "C:"
30 K = K + 1: IF K > 127 THEN K = 0: GOSUB
   BUF
35 GET #1, C
40 GOTO 30
45 CLOSE #1: GOSUB BUF
```

Cargue el casete grabado más arriba mediante este pequeño listado adicional. Cargue después un programa grabado anteriormente con la instrucción LIST"C:".

¿Qué diferencia observa al usar los operadores ";" y ", "?

¿Qué significan los caracteres ■ y ♥ ?

¿Qué significan los 3 caracteres iniciales?. Observe su comportamiento.

Y esto es todo por hoy. Siga experimentando y escríbanos contando sus resultados.

Hasta el próximo mes. ●

COLUMNA DEL WIZOP

A partir de este mes el Wizop del BBS ATARI COELSA les entregará la última información de este servicio que está a su disposición.

Pero este mes definiremos algunos términos y cargos que existen dentro del BBS.

Todos los BBS tienen ciertos cargos y jerarquías dentro de ellos. Esto se debe a que tiene que haber alguien encargado del sistema, un responsable. La división jerárquica es como sigue:

1. Usuario no registrado:
Es aquella persona que llama al BBS por primera vez, y por lo tanto está restringida en el tiempo de conexión y en sacar programas o dejar mensajes. Si los datos de estas personas concuerdan pasarán a ser usuarios registrados.

2. Usuario registrado:
Este corresponde a la mayoría de los usuarios. Tienen 20 minutos de conexión diaria al sistema y pueden sacar programas, así como dejar mensajes.

3. Junior Sysop:
Sysop significa SYstem OPerator, o sea, operador del sistema. El junior sysop es el ayudante del sysop y tiene acceso a algunos comandos internos del BBS.

4. Sysop:
El sysop tiene poder dentro del BBS, por ejemplo, puede registrar y asignar tiempo a algún usuario, borrar a algún usuario que "se haya portado mal" y manejar la sección de archivos internos del BBS. En el BBS de ATARI COELSA su Sysop es el Sr. Esteban Alarcón.

5. Wizop:
Wizop significa WIZard OPerator, o sea, operador "mágico" o "mago" del sistema, en fin, es el que tiene el poder absoluto dentro del BBS. Posee todas las atribuciones del Sysop más algunas especiales, como por ejemplo, apagar el BBS mediante una llamada telefónica. En el BBS ATARI COELSA existen dos Wizop, el Sr. José Caraball, wizop técnico, y el Sr. Rafael Mellafe, que es el wizop administrativo y encargado de todas las novedades del BBS.



Los usuarios normales del BBS se pueden dirigir vía mensajes a los wizop, para que les aclaren alguna duda, hacer críticas (que siempre son bien recibidas) o simplemente para "conversar" con él. Los wizop siempre tenemos la mejor voluntad para solucionar todos los problemas que se pueden suscitar.

En el próximo número les contaré algunas novedades importantes del BBS ATARI COELSA, el cual se amplía en servicios constantemente.

Rafael Mellafe Maturana, *product manager del BBS ATARI COELSA.*

Estudios: primarios y secundarios en el Colegio Inglés The Grange School. Programador y analista de sistemas de CIISA.
Junior M.A. de la Universidad de Cambridge, Inglaterra.
Trabaja en COELSA desde 1985, siempre relacionado con la línea de computadores ATARI.

EDUCANDO CON ATARI



Letras y Notas

La columna PEQUES de este mes proporciona un interesante programa para interactuar con el alfabeto y las notas musicales.

Digite cuidadosamente este programa y el pequeño regalón de la casa disfrutará con las notas y las letras.

Escríbanos acerca de esta columna y recibirá obsequios por sus colaboraciones. Nuestra casilla 458-11, Santiago de Chile, está abierta a sus lectores y amigos.

```
50 REM *** CANTA A B C
55 GRAPHICS 0
60 POKE 752,1
65 POSITION 8,0:PRINT "*** EL A B C CA
NTA ***"
66 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
70 EXTRA=80
80 DIM A$(5)
```

```
90 GRAPHICS 2+16:RESTORE
100 FOR LETTER=65 TO 90
110 POSITION 9,5:PRINT #6;CHR$(LETTER)
120 READ MUSIC:READ TIME
130 SOUND 0,MUSIC,10,10
140 FOR PLAY=1 TO TIME*EXTRA:NEXT PLAY
145 SOUND 0,0,0,0
150 NEXT LETTER
160 FOR LYRIC=1 TO 14
170 READ MUSIC:READ TIME:READ A$
175 POSITION 8,5:PRINT #6;A$
180 SOUND 0,MUSIC,10,10:FOR PLAY=1 TO
TIME*EXTRA:NEXT PLAY
190 SOUND 0,0,0,0
195 POSITION 8,5:PRINT #6;"     "
200 NEXT LYRIC
205 IF EXTRA<=10 THEN 250
210 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POSITION 1,8
:PRINT "CON 'S' CANTA 'N' TERMINA";:IN
PUT A$
220 IF A$(1,1)<>"S" THEN 240
225 IF EXTRA>20 THEN EXTRA=EXTRA-10:GO
TO 90
230 EXTRA=EXTRA-3
235 GOTO 90
240 IF A$(1,1)<>"N" THEN 210
250 PRINT "K":POKE 752,0:END
3010 DATA 121,5,121,5,81,5,81,5,72,5,7
2,5,81,10
3020 DATA 91,5,91,5,96,5,96,5,108,2.5,
108,2.5,108,2.5,108,2.5,121,10
3030 DATA 81,5,81,5,91,10,96,5,96,5,10
8,10
3040 DATA 81,10,91,10,96,10,108,10
3060 DATA 121,5,AHORA,121,5,TU,81,5,CA
NTA,81,5,MI,72,5,A,72,5,B,81,10,C'S
3070 DATA 91,5,CANTA,91,5,JUNTO,96,5,H
A,96,5,MI,108,5,EL,108,5,A-B-C,121,10,
```

COLABORACIONES 1988



Este número especial de diciembre de MUNDOATARI está dedicado a los nuevos usuarios y publica el máximo de colaboraciones y contribuciones de nuestros amigos lectores.

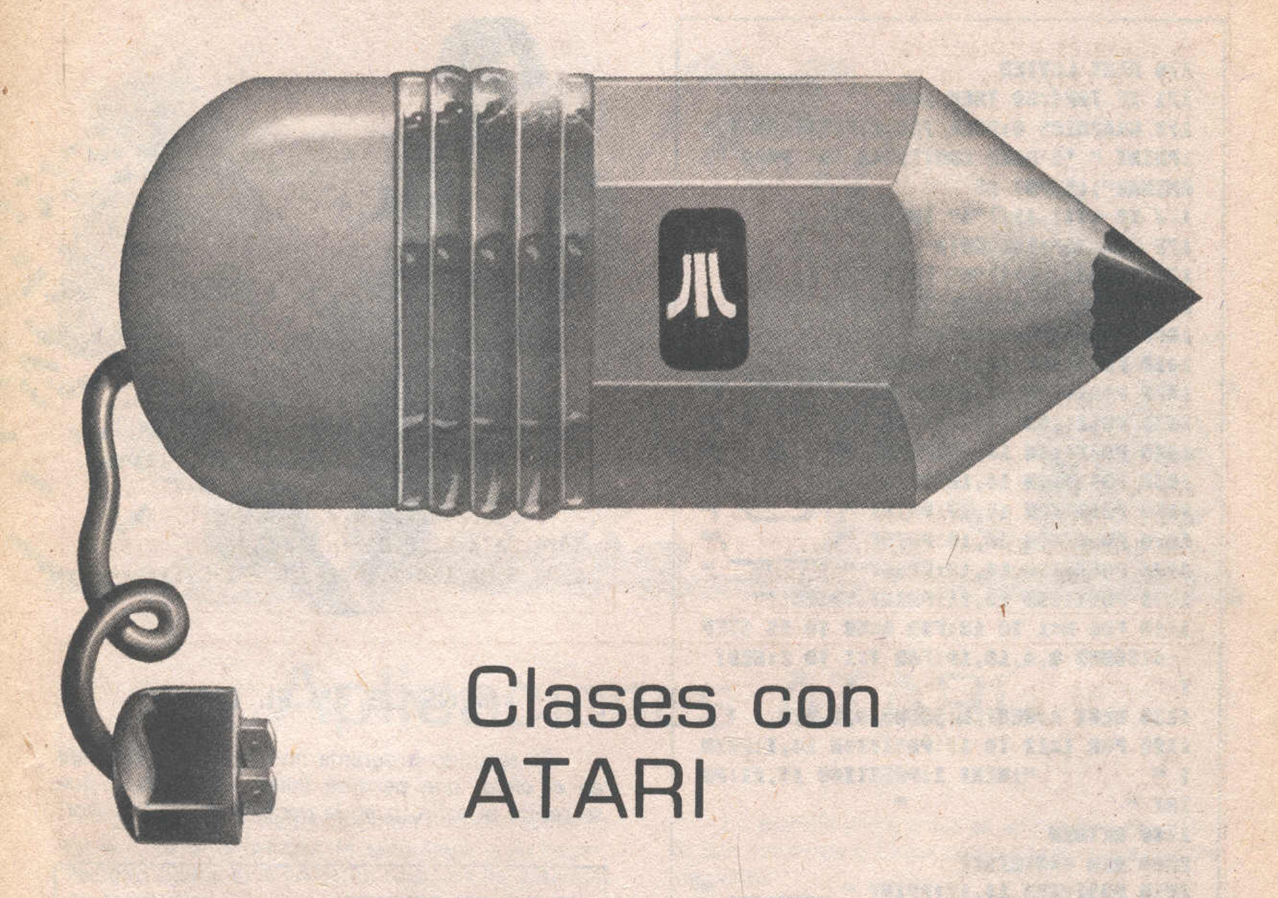
Durante el próximo año las contribuciones se iniciarán con una nueva pauta de clasificación, que definiremos en el número de enero de 1988. Por tal motivo, y como única forma de regular y evaluarlas correctamente procederemos a devolver al remitente **todas** *las contribuciones con sus correspondientes medios magnéticos de grabación con un estímulo de regalo, dependiendo de su magnitud y naturaleza.*

Ustedes podrán nuevamente enviar la misma contribución mejorada y de acuerdo a la nueva pauta.

Agradecemos a todos ustedes, que han permitido que nuestra causa supere con creces las metas definidas para el presente año.

Muchas felicidades y que el próximo año sea de superación permanente, es el deseo de,

MUNDOATARI, Chile



Clases con ATARI

Este mes la columna CLASES considera dos cortos programas para los iniciados en la computación ATARI, con los que pueden comprobar las potencialidades de esta fabulosa máquina de enseñanza.

ALFABETO MUSICAL

El primer programa llamado *Alfabeto Musical*, proporciona las letras del alfabeto con un acompañamiento musical de fondo.

```
50 REM *** MAYUSCULA
60 DIM L(26):FOR I=0 TO 25:READ A:L(I)
=A:NEXT I
62 GRAPHICS 0:POKE 752,1
65 POSITION 2,8:PRINT "*** BUSCANDO LA
 LETRA MAYUSCULA ***"
66 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
```

```
70 TOP=750
80 DIM A$(1)
100 GRAPHICS 2+16
110 OPEN #1,0,4,"K:"
120 FOR LETTER=65 TO 90
125 COUNT=0
126 POSITION 9,4:PRINT #6;CHR$(LETTER)
128 COUNT=COUNT+1:IF COUNT=TOP THEN 16
0
130 CHILD=PEEK(764):IF CHILD=255 THEN
128
135 CLOSE #1
140 POKE 764,255
150 IF CHILD=L(LETTER-65) THEN GRAPHIC
S 0:POKE 752,1:GOSUB 1010:GRAPHICS 2+1
6:GOTO 170
160 GRAPHICS 0:POKE 752,1:GOSUB 2010:G
RAPHICS 2+16:GOTO 125
```

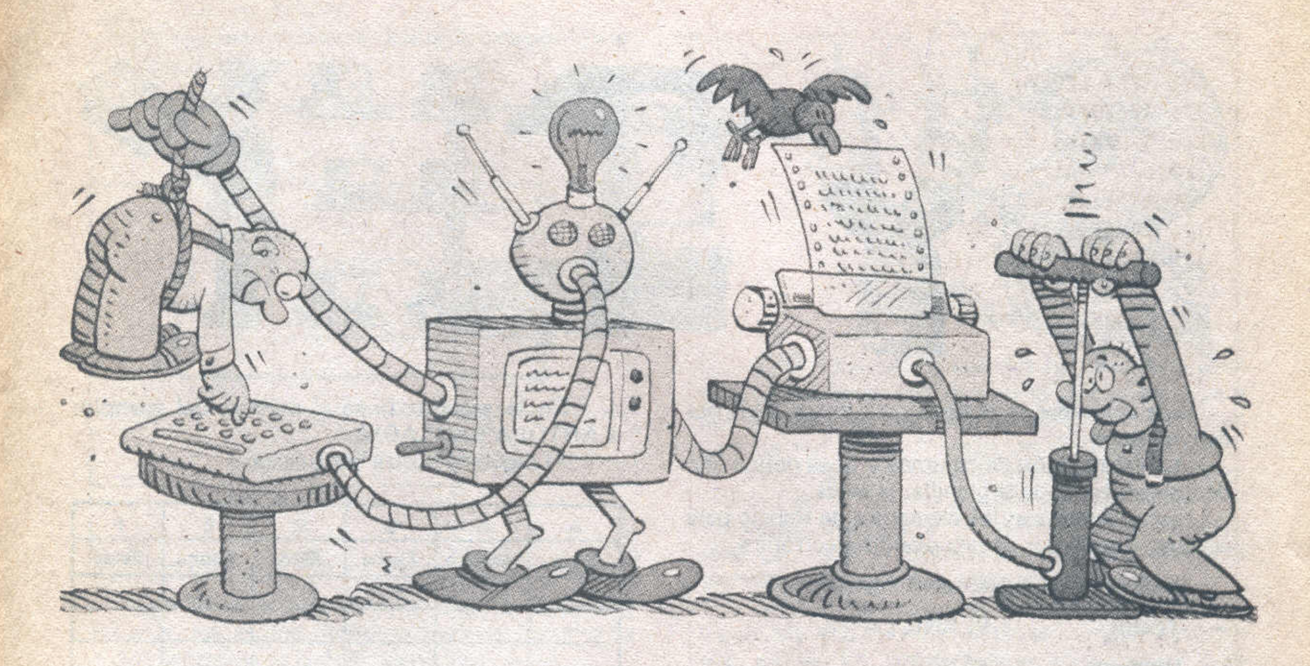
```
170 NEXT LETTER
171 IF TOP<=50 THEN 180
172 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POSITION 1,8
:PRINT " 'S'PARA CONTINUAR 'N' PARA TE
RMINAR";:INPUT A$
173 IF A$(1,1)<>"S" THEN 177
175 TOP=TOP-100:GOTO 100
177 IF A$(1,1)<>"N" THEN 172
180 GRAPHICS 0:POKE 752,0:END
1000 REM ***CONTENTO
1010 POSITION 14,12:PRINT " ________ "
1020 POSITION 14,13:PRINT "/        \"
1030 POSITION 14,14:PRINT "▌ ♥    ♥ ▐"
1040 POSITION 14,15:PRINT "▌   ▲    ▐"
1050 POSITION 14,16:PRINT "▌        ▐"
1060 POSITION 14,17:PRINT "▌ \____/ ▐"
1070 POSITION 14,18:PRINT "\        /"
1080 POSITION 14,19:PRINT " ________ "
1090 POSITION 15,21:PRINT "BIEN!!"
1110 FOR N=1 TO 10:FOR A=50 TO 25 STEP
 -4:SOUND 0,A,10,10:FOR T=1 TO 2:NEXT
T
1120 NEXT A:NEXT N:SOUND 0,0,0,0
1125 FOR I=12 TO 19:POSITION 14,I:PRIN
T "          ":NEXT I:POSITION 15,21:PR
INT "          "
1130 RETURN
2000 REM ***TRISTE
2010 POSITION 14,12:PRINT " ________ "
2020 POSITION 14,13:PRINT "/        \"
2030 POSITION 14,14:PRINT "▌ +    + ▐"
2040 POSITION 14,15:PRINT "▌   ▲    ▐"
2050 POSITION 14,16:PRINT "▌        ▐"
2060 POSITION 14,17:PRINT "▌ /‾‾‾‾\ ▐"
2070 POSITION 14,18:PRINT "\        /"
2080 POSITION 14,19:PRINT " ________ "
2090 POSITION 9,21:PRINT " LO SIENTO T
RATA OTRA VEZ"
2110 SOUND 0,100,10,8
2120 FOR PAUSE=1 TO 100:NEXT PAUSE
2130 SOUND 0,240,10,14
2140 FOR PAUSE=1 TO 200:NEXT PAUSE
2150 SOUND 0,0,0,0
2160 FOR PAUSE=1 TO 300:NEXT PAUSE
2165 FOR I=12 TO 19:POSITION 14,I:PRIN
T "          ":NEXT I:POSITION 9,21:PRINT
 "                      "
2170 RETURN
3000 REM *** LETRAS
3010 DATA 63,21,18,58,42,56,61,57,13,1
,5,0,37,35,8,10,47,40,62,45,11,16,46,2
2,43,23
```



MENSAJE EN EL CIELO

El segundo programa corresponde a *Mensaje en el cielo,* que permite editar un mensaje que se repite al infinito en la pantalla de su televisor.

```
50 REM *** MENSAJE
60 PRINT "K":POKE 752,1
65 POSITION 7,9:PRINT " *** MENSAJE EN
 EL CIELO ***"
70 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
80 DIM M$(30)
100 PRINT "K"
110 POSITION 3,8:PRINT "CUAL ES TU MEN
SAJE ";:INPUT M$
115 IF M$="" THEN 180
120 PRINT "K"
130 FOR I=1 TO 150
140 PRINT M$;" ";
145 GOSUB 3010
150 NEXT I
160 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
170 GOTO 100
180 POKE 752,0:PRINT "K":END
3000 REM *** SONIDO DEL MENSAJE
3010 FOR K=1 TO 10
3020 SOUND 0,250,10,10
3030 NEXT K
3035 SOUND 0,0,0,0
3040 RETURN
```



Aplicaciones ATARI

Usted, amigo lector, ha invertido con esfuerzo tal vez, para incorporar la tecnología a su hogar. Por ello ocupa el ATARI un lugar en las actividades familiares.

En este artículo nos interesa promover una serie de potencialidades de esta máquina, que al ser utilizadas reiteradamente optimizarán una serie de procesos.

Una de las actividades importantes de nuestra sociedad es la manipulación con números y cifras en las diferentes especializaciones que dan lugar a las profesiones y funciones laborales.

El ATARI dispone de programas tipos elaborados que permiten con cierta facilidad manipular estos números para objetivos precisos. Estos programas se conocen como **Planillas Electrónicas,** entre las cuales mencionaremos:

- El VISICALC
- El SYNCALC
- La PLANILLA

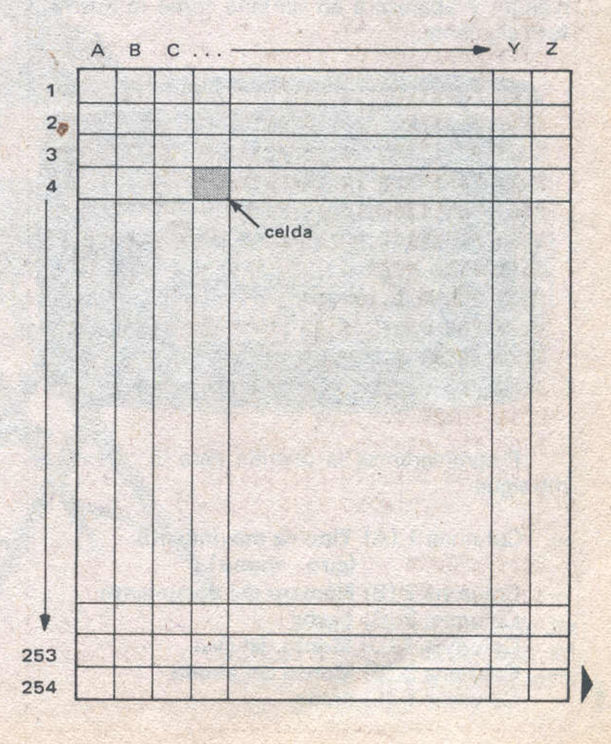
Estos programas se encuentran disponibles para el periférico Unidad de Disco 1050.

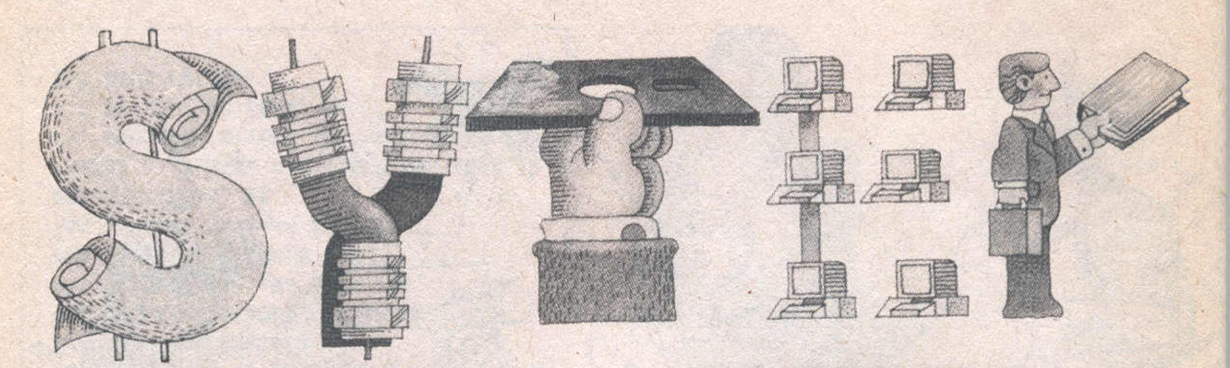
Un ejemplo práctico de esta potencialidad:

- **Manejo de saldo de una cuenta bancaria.**

Este programa se planificará en la forma más elemental para que accesen la mayoría de las personas.

La planilla electrónica es una matriz de cálculo con columnas y líneas como muestra el esquema siguiente:





Las columnas se designan con letras, las líneas con números.

La intersección de columna y línea define uno de los elementos de la planilla: **la celda.**

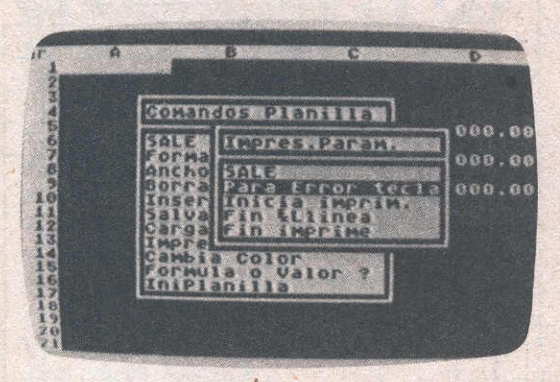
Estas celdas son los elementos de trabajo para el usuario operador de una planilla electrónica.

En esta celda puede usted ingresar:

- **Textos** : PLANILLA
- **Números** : 45.00
- **Fórmulas** : + F6 – F4

MUNDOATARI le proporciona una planilla electrónica elemental y con ventanas, con manual en español y a bajo costo (ver en MUNDOATARI No. 2)

Cargue esta planilla según instrucciones del manual y aparecerá en ventana como lo ilustra la foto siguiente:



Programaremos la planilla para la cartola como sigue:

- Columna 1 (A) **Tipo de movimiento: (giro - abono)**
- Columna 2 (B) **Número del documento**
- Columna 3 (C) **Fecha**
- Columna 4 (D) **Monto del giro**
- Columna 5 (E) **Monto del abono**
- Columna 6 (F) **Saldo**

En la segunda línea el nombre del ejemplo: CARTOLA BANCARIA.

El esquema ilustra la situación:

A	B	C	D	E	F
Tipo	Número	Fecha	Giro	Abono	Saldo
					...

En la celda F6 ingresaremos el saldo inicial de la cuenta.

En la celda F7 necesitamos de una fórmula para el cálculo automático de los saldos.

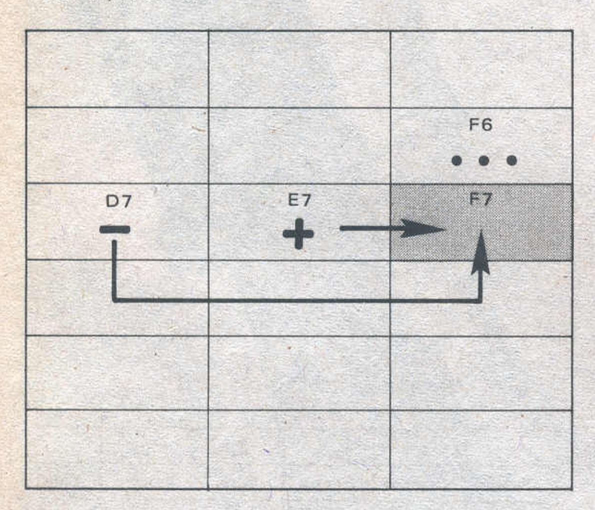
Esta columna se encuentra relacionada con el saldo anterior (F6) y con los giros y abonos actuales de la línea.

Por lo tanto la fórmula:

+ F6 – D7 + E7

proporcionará en la celda F7 el saldo automático al ingresar nuevos valores en las celdas D7 o E7.

El esquema siguiente ilustra la relación matemática y de celdas:



Esta fórmula debe repetirse a partir de la celda F8 a la que estime necesaria según el número de movimientos de su cuenta particular.

En la celda F8 debería repetirse la fórmula:

+ F7 − D8 + E7

y así sucesivamente. ¿Trabajo pesado? ... NO.



ALTO, los programadores de la planilla electrónica pensaron también en la dificultad suya y por lo tanto las planillas tienen un comando que permite replicar la fórmula para un cierto rango.

Ahora le hemos dejado informado de la potencialidad de su planilla electrónica, que se encuentra disponible para su ATARI en casa. Depende sólo de usted la posibilidad de incorporar esta tecnología en sus actividades profesionales.

En este momento hemos definido la estrategia de MUNDOATARI. Usted es la mejor máquina que existe, los computadores sólo ayudan a lo que su ingenio y capacidad de creación es capaz de desarrollar. Por eso la finalidad de este artículo ha sido motivarlo en incentivar su capacidad creativa que es propia de cada ser humano.

Otra aplicación



Algunos de ustedes tal vez NO leyeron las páginas anteriores, pensando que las actividades no siempre tienen una íntima relación con números y operaciones matemáticas, pero si con las palabras.

¿Le agradaría disponer de una secretaria permanente en su casa?

¡Cuánta ayuda le puede significar a usted contar con sus servicios el tiempo que desee y a un bajo precio!

Bueno, su ATARI es capaz de proporcionarle estos servicios, de modo que usted tendrá la versatilidad de una secretaria experta y la ventaja de una memoria prodigiosa.

Sus cartas y documentos anteriores que requieran sólo de pequeñas modificaciones se encontrarán vigentes en la memoria del periférico de su configuración (casetera, diskettera).

Estas secretarias disponibles se conocen como:

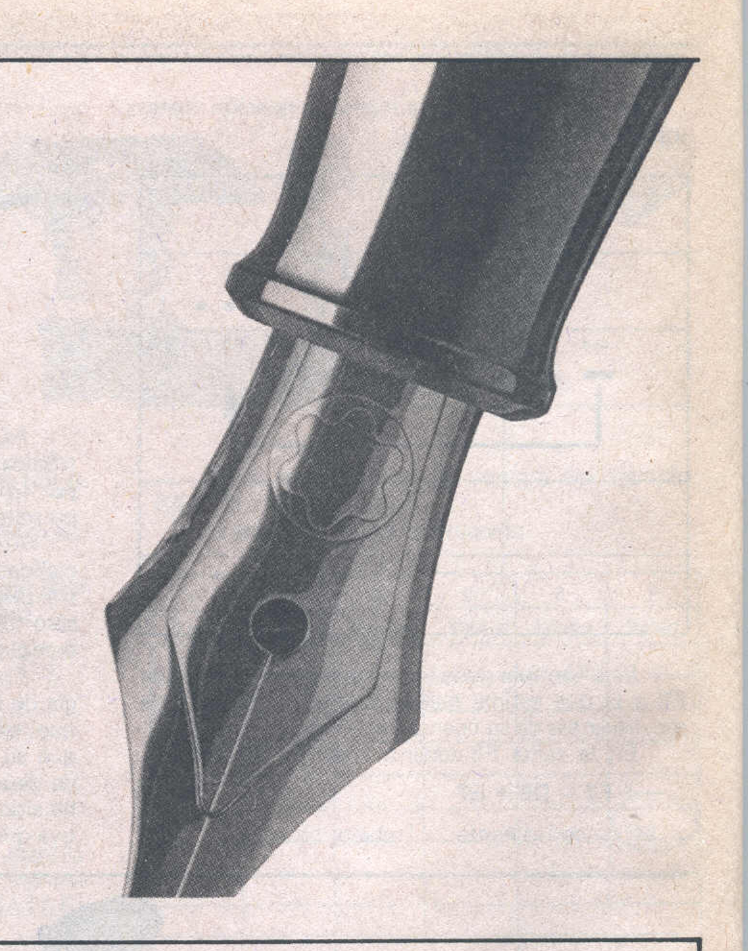
PROCESADORES DE TEXTO

La versión en español es el MULTIEDITOR, cuya descripción y precio figura en el Catálogo de la revista MUNDOATARI.

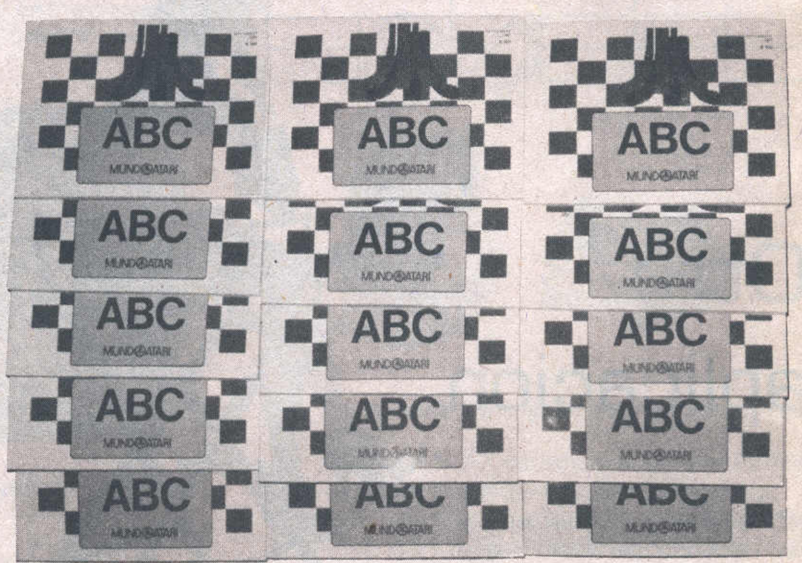
Existen otros procesadores de texto en inglés con corrector incorporado para eliminar sus faltas de ortografía.

Usted puede ser el creador de esta optimización para nuestras secretarías (perdón: procesadores de texto) de la línea ATARI.

Pida una demostración de estas ventajas en sus distribuidores ATARI. ●



... ULTIMA NOTICIA



APARECE
ABC
Nº 2:

Como jugar 60 videojuegos

VIDEOMANIA

PREMIOS DEL MES

Con las cartas recibidas hasta la fecha de cierre se efectuó la selección del mes. Los premios son los siguientes:

Pablo Rivera C., Altos del Llano Block 6, Dto. 34, Coquimbo
Eduardo Huerta, Diego Portales 402, El Salvador
Alvaro Basaure L., Esmeralda 1993, Block 4, Dto. 22, Talagante
Alvaro Sandoval, Los Pirineos 0900, Temuco
Elvis Pardo L., Pobl. G. Mistral Calle O. Montt 27, Coquimbo
Miguel A. Vargas A., Peatones XIII No. 3060, Villa U. Católica, Macul, Santiago
Paula A. Molina, Paulina 8436, Paradero 22 1/2, G. Avenida, La Cisterna, Santiago
Juan Fco. Vega, Exequiel Fernández 2472-C, Ñuñoa, Stgo.
Jorge Caballería, Las Heras 1755, Forestal, Viña del Mar
Guacolda Rojas V., Nogales 333, San Bernardo, Santiago
Nelson Heredia R., Pobl. 11 de septiembre, Coronel Escala 3413, Arica



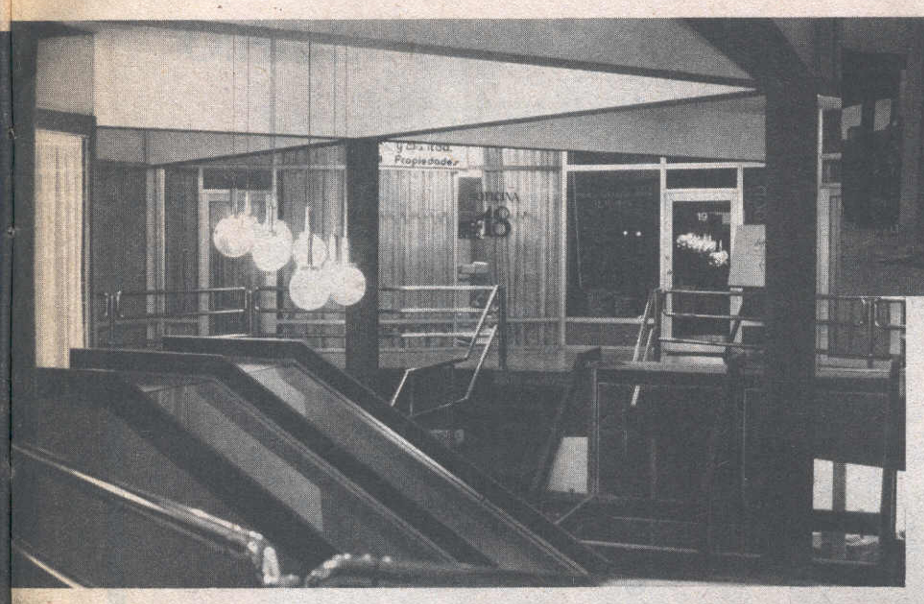
RANKING DE LOS MEJORES JUEGOS DEL MES

- KARATE CHAMPIONSHIP
- FIGHT NIGHT
- F-15 STRIKE EAGLE
- BRUCE LEE
- MONTEZUMA
- PACMAN

Estos son los primeros de la lista del mes, de acuerdo a las preferencias de los videomaníacos

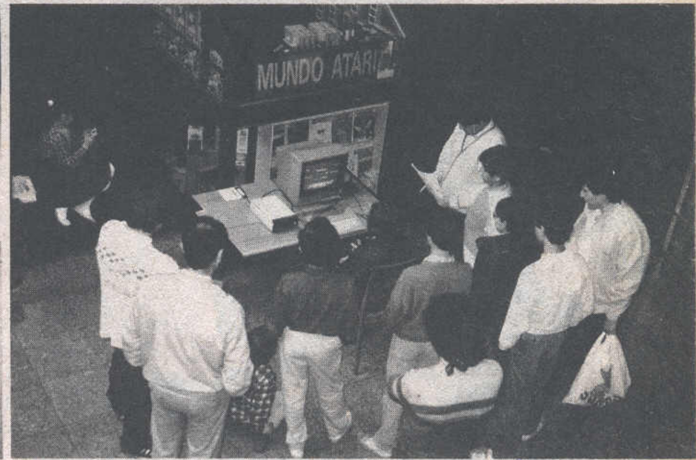


EVENTO:
Buscando al rey



Distintos ángulos de nuestra sede en Av. 11 de septiembre 2305 y aspecto durante un día de competencia: "Buscando al Rey"





VIDEOMANIA ANUNCIA SU GRAN CONCURSO CON PARTICIPACION ACTIVA DE SUS LECTORES

Todos los días entre el 23 de noviembre y el 9 de enero de 1988

REQUISITOS PARA PARTICIPAR:

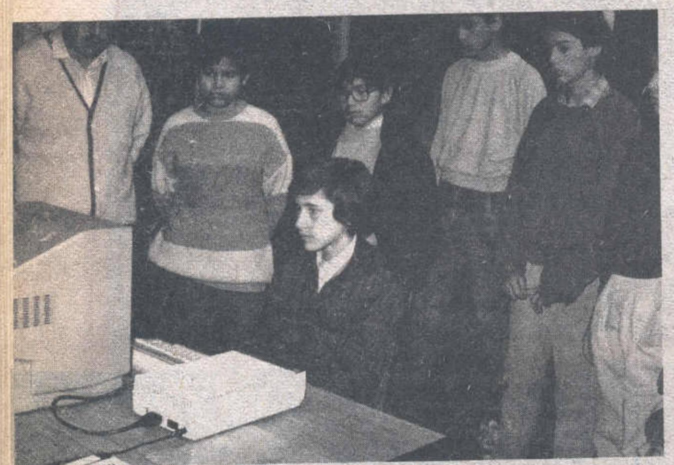
- **Ser lector de MUNDOATARI (ejemplares de noviembre, diciembre o enero). Cada ejemplar te permite participar una vez.**
- **Libreta de Notas o Certificado Final con promedio superior a 5.**
- **El tiempo es limitado y diferente para cada juego.**

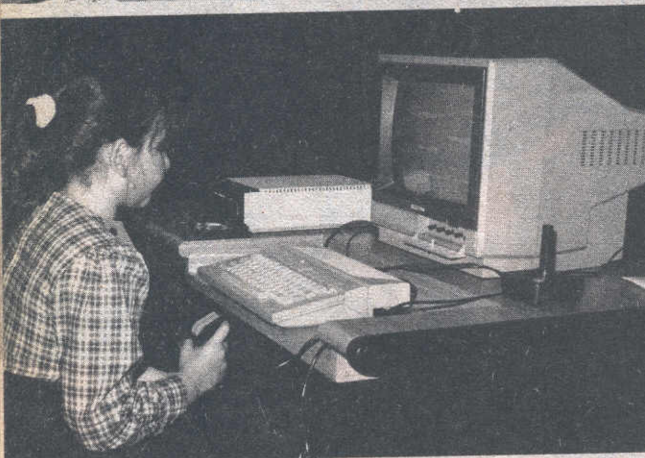
PREMIOS:

- **Cada juego tiene un valor base que una vez superado gana premio automáticamente.**
- **El mejor puntaje de cada juego gana una polera VIDEOMANIA MUNDOATARI para participar en la final.**

PROGRAMA DIARIO DE JUEGOS

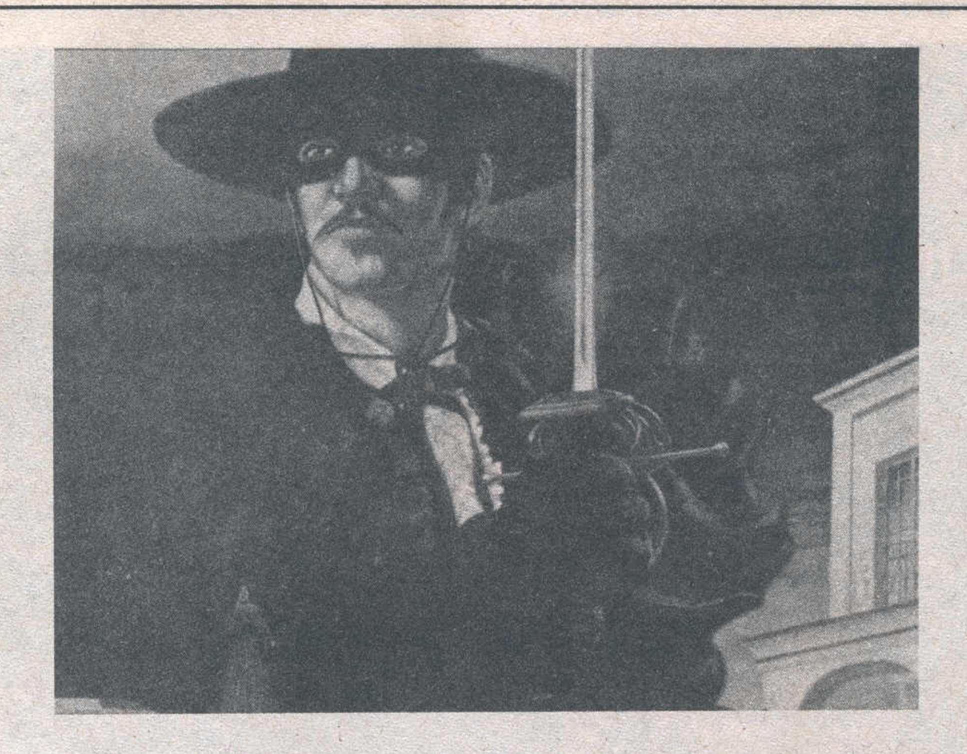
Del 23 de noviembre al 9 de enero de 1988: Horario de lunes a sábado de 10:30 a 13:00 hrs. y de 17:00 a 19:30 hrs.







Mes	Día		Mañana	Tarde
NOVIEMBRE	LU	23	Basketball	Blue Max
	MA	24	Bruce Lee	Buck Roger
	MI	25	Canguro	Cavernas de Marte
	JU	26	Choplifter	Clowns Ballon
	VI	27	Decathlon	Defender
	SA	28	Diamond Mine	Dig Dug
DICIEMBRE	LU	30	Donkey Kong	Electrician
	MA	1	Fire Fleet	Firebug
	MI	2	Forth Apocalypse	Frogger
	JU	3	Galaxian	Getaway
	VI	4	Gorf	Gyruss
	SA	5	Gunfight	Hyperblast
	LU	7	Ion Roadway	James Bond
	MA	8	Joust	Juice
	MI	9	Jungle Hunt	Kaboom
	JU	10	Keystone	Land scape
	VI	11	Lastar	Legacy II
	SA	12	Miner 2049'er	Missile Command
	LU	14	Montezuma	Moon Patrol
	MA	15	Mr. Do Castle	Mr. Robot
	MI	16	Ms. Pacman	Night Mission
	JU	17	Necromancer	Ninja
	VI	18	Orc Attack	Pacman
	SA	19	Ozzy's Orchard	Pengo
	LU	21	Pharaons	Pie Man
	MA	22	Pinhead	Pitstop
	MI	23	Pooyan	Popeye
	JU	24	Racespeed	River Raid
	VI	25	(feriado)	
	SA	26	Tennis	Track and Field
	LU	28	Satan Hollow	Sea Dragon
	MA	29	Soccer	Space Invaders
	MI	30	Star Trek	Tapper
	JU	31	Topper	The Dragon
ENERO 1988	VI	1	(feriado)	
	SA	2	Triad	Up up and away
	LU	4	Vanguard	Zaxxon
	MA	5	War Games	Preppie
	MI	6	Beamrider	Bowling
	JU	7	Captain Beeple	Crystal Castle
	VI	8	Beam Rider	Dimension X
	SA	9	River Rat	Frogger II



El Zorro

Este juego corresponde al aclamado ZORRO.

Es un juego que presenta un alto nivel de complejidad, y para el cual se necesita invertir mucho tiempo frente al computador para aprender sus trucos y pistas. Recién entonces lograrás realmente entretenerte con él.

En esta aventura debes guiar a nuestro héroe tras su amada que ha sido secuestrada. Para ello debes sortear una serie de obstáculos. A continuación te mostraremos algunas pistas que te permitirán sortear muchos de esos obstáculos.

En la primera pantalla debes tratar de alcanzar el pañuelo que te lanza la señorita antes de ser secuestrada.

Luego tu búsqueda se torna hacia encontrar las tres claves que son: una copa, una herradura y una bota. Mientras dure esta aventura debemos llevar objetos de un lugar a otro para conseguir nuestro propósito.

Lo principal en este juego es actuar con lógica, por ejemplo, para conseguir la herradura debes ir al living (quienes tengan el juego entenderán) en busca de la marca de fuego. Luego debes calentarla en la fragua y con ella quemar al buey que se interpone entre nosotros y tomar la herradura.

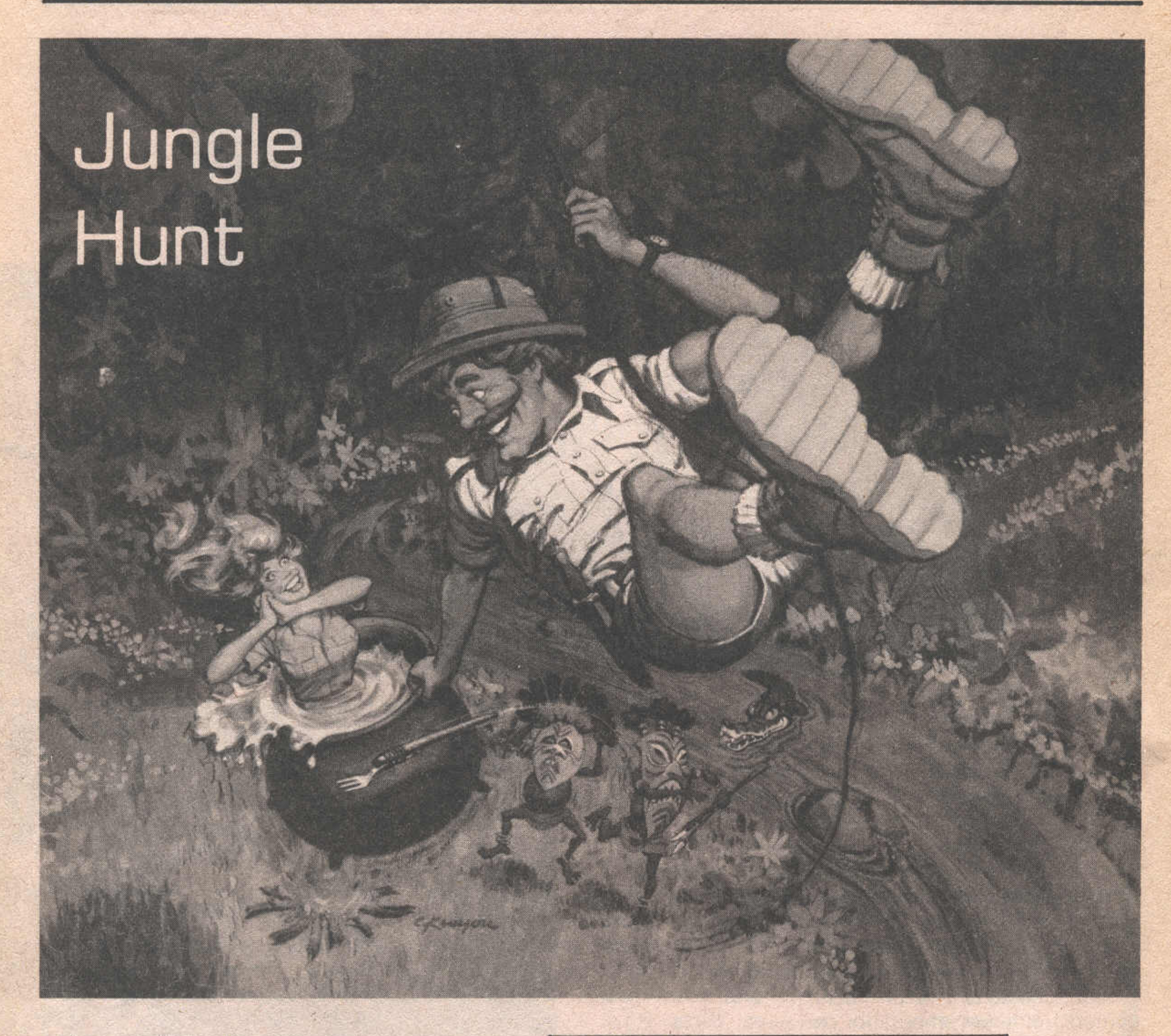
Para ayuda se presenta en esta columna un sumario de todos los lugares que debes visitar y lo que debes obtener de ellos.

¡Que te diviertas!

PISTAS DEL JUEGO

Patio aljibe	enredadera	pañuelo
Herrería	marca/fragua	herradura
Bar	botella/soldado	sótano, copa
Cuarteles	clarín	bota
Living	llave	botella/marca/clarín/campanas/rosa
Cementerio	campanas	tumba
Fuerte		inaccesible
Fondo aljibe		primer sótano
Primer sótano	esfera/maceta	traba
Segundo sótano		maceta
Catacumbas	dinero	cárcel
Catacumbas	dinero	piedras
Cárcel	presos	fuerte
Fuerte 1		fuerte 2
Fuerte 2		rescate

CALIFICACION (nota de 1 a 7)		
	Gráficos	: 6.5
	Sonido	: 6.0
	Animación	: 7.0
	Dificultad	: 6.5
	Originalidad	: 6.5
	Promedio	**: 6.5**



Los caníbales han capturado a Lady P. y pretenden cocinarla en una olla. Para rescatarla, Sir Dudley, el cazador King, deberá cruzar la foresta de la muerte, saltando de liana en liana, luego cruzar a nado un río infestado de cocodrilos, posteriormente debe correr a través de un campo abierto mientras los nativos le arrojan piedras que deberá esquivar, y finalmente deberá enfrentarse a dos hambrientos aborígenes armados con lanzas envenenadas.

Es preciso tener mucho cuidado para conservar las 5 vidas con que comienza el juego.

El juego es simple de manejar en los niveles bajos y muy competitivo en los altos.

CALIFICACION (nota de 1 a 7)		
	Gráficos	*: 6.5*
	Sonido	*: 6.5*
	Animación	*: 6.5*
	Dificultad	*: 6.0*
	Originalidad	*: 6.0*
	Promedio	**: 6.3**

Algunos pormenores: al nadar en el río, Sir Dudley, armado de un cuchillo, puede nadar bajo el agua o por la superficie y atacar los cococrilos con precisión oprimiendo el botón. Cuidado con que los saurios tengan sus fauces abiertas, pues en ese caso se lo tragarán. Al golpearlo en la cabeza ganará 100 puntos adicionales.

Puedes cruzar el río más rapidamente bajo el agua, pero por un corto tiempo, en caso contrario se ahogará Sir Dudley.

Para saltar las piedras mueve la palanca hacia adelante y aprieta el botón. Con la palanca hacia abajo se agacha nuestro héroe.

Para obtener una pausa puedes presionar la barra espaciadora.





¿Cómo te sentirías dentro de la cabina de un reactor de más de US $ 20.000.000?

Si quieres sentir esa sensación de vuelo, lo mejor que puedes hacer es jugar al exitoso juego del F-15.
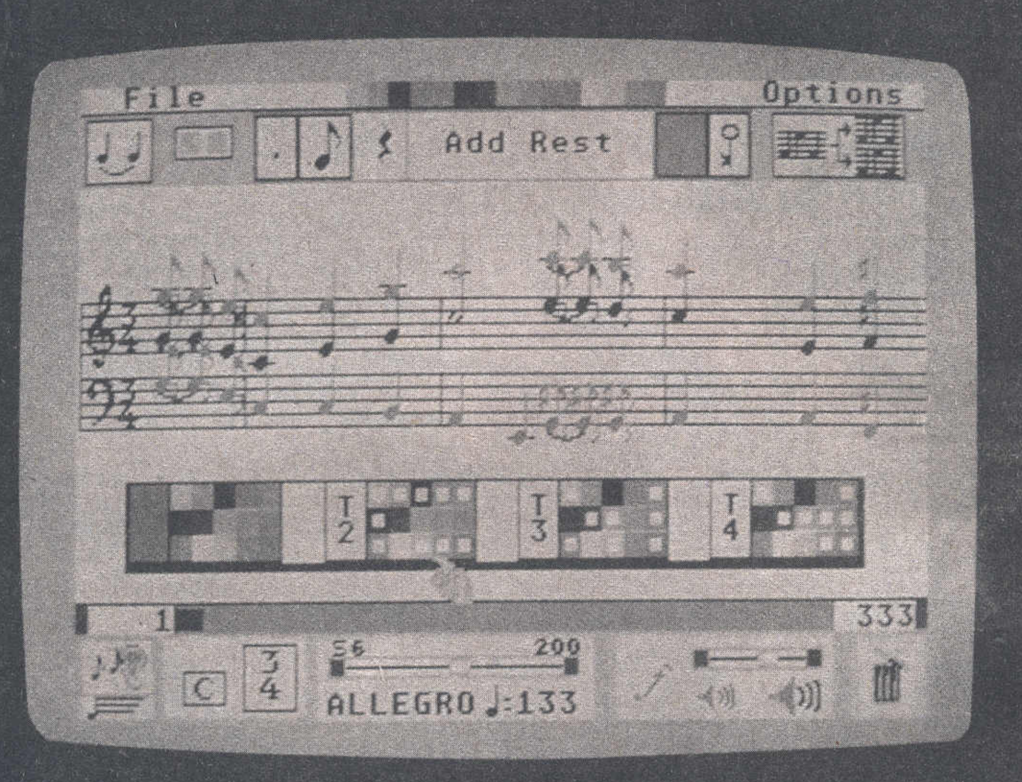
Este es sin duda alguna el más completo simulador de vuelo que se ha creado para los computadores de 64 Kb.

En el juego posees todos los adelantos bélicos y tecnológicos que en el avión real, inclusive misiles de alcance corto y medio, bombas, cañon de 9 mm. con munición de 1.000 cartuchos, sistema de detección electrónica de radar (alcance medio, corto y largo), sistema de desviación de misiles (burlas) tanto electrónicas como térmicas, velocidad máxima de mach 2.5 entre otras cosas. Además existe la posibilidad de hacer hermosas maniobras: loops, picadas, etc.

Para guiar este complejo aparato y manejar sus armas debes practicar mucho y ayudarte del manual. Recién después de esa etapa de entrenamiento viene la acción. Posees siete misiones reales, ambientadas cronológicamente para poner en práctica tus conocimientos en historia y geografía (Vietnam, Egipto, Medio Oriente, Golfo Pérsico, etc.)

Con toda seguridad te esperan con este juego momentos de gran entretención y exitación.

CALIFICACION **(nota de 1 a 7)**	*Gráficos*	*: 6.0*
	Sonido	*: 6.0*
	Animación	*: 7.0*
	Dificultad	*: 6.5*
	Originalidad	*: 6.5*
	Promedio	**: 6.4**



Estudio de Música

A continuación presentamos un breve compendio de software y periféricos para música en la línea ATARI ST

AMATEUR Y EDUCATIVO

K-MINSTREL: composición y reproducción musical. Kuma Computers Ltda.
THE MUSIC STUDIO: composición y reproducción musical Activision
MIDI STUDIO: compatible con Music Studio pero más potente Audio Light
MUSI X32: composición y reproducción musical Tommy Software
ST MUSIC BOX: composición y reproducción musical XLent Software, Inc.

PROFESIONAL Y SEMIPROFESIONAL

CREATOR: secuenciador MIDI 16 pistas C Lab
CZ-ANDROID; biblioteca, editor y generador de sonidos Hybrid Arts, Inc.
DX-ANDROID: biblioteca, editor y generador de sonidos Hybrid Arts, Inc.
EZ-SCORE: edición de partituras para el EZ-Track Hybrid Arts, Inc.
EZ-TRACK: secuenciador polifónico MIDI de 20 pistas Hybrid Arts, Inc.
GENPATCH: biblioteca genérica de sonidos Hybrid Arts, Inc.
MIDIRECORDER: secuenciador MIDI de 8 pistas Treesoft
PRO-24: idem de 24 pistas Steinberg Research
SOFT MACHINE: caja de ritmos con sampling Steinberg Research
PRO CREATOR: programador de sonidos sint. FM Steinberg Research
TRANSFORM: sistema modular para editar música Beam Team
X-ALYZER: biblioteca y editor para DX/TX trans. DX a sampling C-Lab


EN MUEBLES DE COMPUTACION ...
... AUN NO SE HABIA DICHO LA ULTIMA PALABRA!!
Modelo BI LEVEL
Largo .... 1.20 m.
Ancho .... 0.70 m.
Alto ...... 0.70 m.
Modelo PRINTER
Largo .... 0.70 m.
Ancho .... 0.70 m.
Alto ...... 0.70 m.
Con bandeja salida y recepción del papel.
Ahora en Chile la Experiencia y Calidad que otorgan 4 años de exportación ...
Además, completa y moderna línea en muebles de oficina.
Cubierta impermeabilizada sellado y barniz ACRIL - URETANO
Madera aglomerada enchapada por ambas caras
Madera sólida de Eucalipto
Exclusive Wood Designs S.A. EX. IMPROGEL S.A.
San Borja 1308 Comuna Estación Central Fono: 761750